

2/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Die Nr.1
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.7700/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 30,-
POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT
SPIELE DES JAHRES
STRATEGIE & TAKTIK
• Castles 2
• Gemfire
• Spaceward Ho!
• Star Legions
• The Incredible Machine
Dschungelbuch
LIONHEART
Der Actionknüller im Härtetest
Auf dem Prüfstand
X-WING & SUPER STAR WARS

WIR HABEN SPASS AUF UNSEREM KONTO



Wenn Sie die Sparkasse einspannen, können Sie im Urlaub noch besser ausspannen. Weil mit dem Girokonto Ihre ganzen Finanzen geregelt und Sie auch unterwegs gut bei Kasse sind. Denn: Zum Girokonto gibt es die CARD, mit der Sie an vielen Geldautomaten rund um die Uhr Bares bekommen.

Dieser Super-Service ist für junge Leute besonders kostengünstig. Genau wie die Kontoführung, z.B. Ein- und Auszahlungen, Daueraufträge und Kontoauszüge.

Der persönliche Geldberater bei der Sparkasse ist mit Rat und Tat für Sie da. Und sorgt dafür, daß der Spaß auf Ihr Konto geht.

wenn's um Geld geht – Sparkasse

Ein Unternehmen der Finanzgruppe

in tern







Drei Kandidaten, die für den Preis "Spiel des Jahres" in Frage kamen. Ab Seite 116 werden die Gewinner in den einzelnen Rubriken präsentiert.

And the winner is...

Wenn sich eine Redaktion zusammensetzt, um die Spiele des Jahres zu bestimmen, ist bereits für ausreichend Konfliktstoff gesorgt. Reden gleich zwei Expertenteams mit, dann wird's chaotisch. Zum ersten Mal in der *POWER-PLAY*-Geschichte wurden die begehrten Preise von einer Zwölf-Mann-Jury vergeben. Alle Redakteure von *POWER PLAY* und dem Schwestermagazin *VIDEO GAMES* tummelten sich eines nachmittags um den Konferenztisch, zückten Wertungslisten und Notizblöcke, Kugelschreiber und Gummibärchen. Während die Awards für Computerspiele noch halbwegs freundlich und sachlich ausdiskutiert wurden, hatten die Stimmbänder bei den Videospieldiskussionen Hochkonjunktur. Nachdem persönliche Angriffe, rhetorische Worthülsen und fliegendes Haribo-Konfekt langsam abflaute, dominierten schließlich doch die sachlichen Argumente. Auf den Seiten 116 bis 129 könnt Ihr das Ergebnis der Expertensitzung nachlesen.

Abgesehen von der üblichen Redaktionshektik sitzt uns nach wie vor der DTP-Teufel im Nacken. Obwohl mit Hochdruck an unserer Macintosh-Anlage gearbeitet wird, kämpfen wir noch mit diversen Technikproblemen. So kommt unser Netzwerk (acht Mac-Anlagen sind miteinander verbunden) mit den gigantischen Speichermengen nur schleppend zurecht ein einzelnes Bildschirmfoto schluckt als Daten-File frecherweise über 1 MByte. Selbst unsere High-End Gigabyte-Festplatte macht nach zwei Ausgaben speichertechnisch schlapp. Angesichts dieser MByte-Dimensionen lächeln wir noch über angebliche Speicherriesen - ein 20-MByte-MS-DOS-Adventure oder ein 16-MBit-Super-Nintendo-Modul kann uns nicht mehr schocken.

Einen sonnigen Wintermonat ohne Speicherplatzprobleme

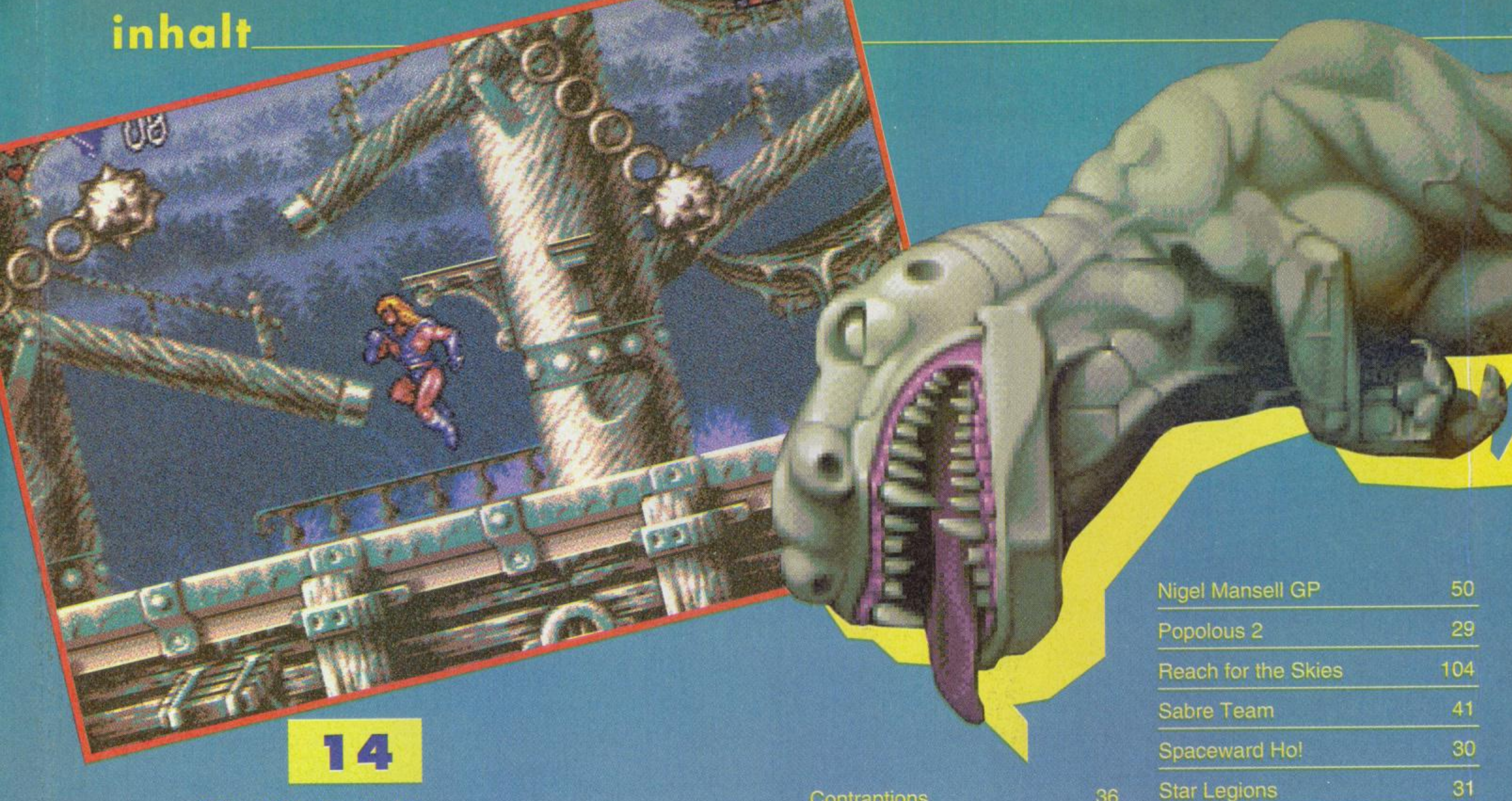
Power-Play-Team

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Gag am Rande: Die deutsche Bundespost scheint Knut als "gültiges Zahlungsmittel" zu akzeptieren – oder hat ein gestreßter Postbeamter nur beide Augen zugedrückt?



14

Beherzt: Lionheart, das bärenstarke Actionspiel für den Amiga

Aktuell

Unter der Lupe

Computerspiele-tests

Kurztests Computerspiele

Videospieletests

Videospiele Kurztests

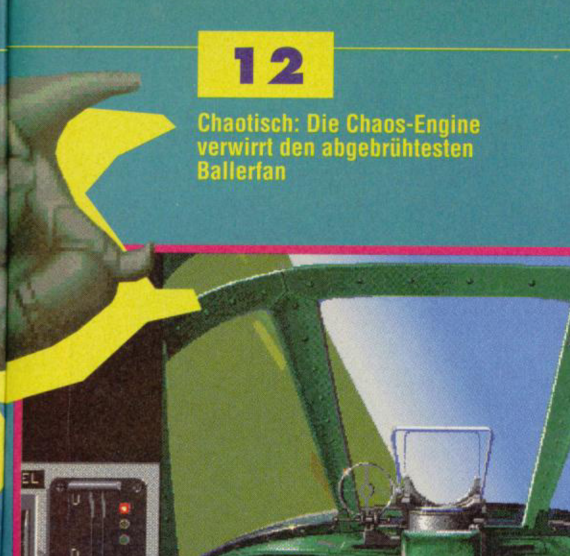
2

22

Scharf: Auf den Castles 2-Verlierer wartet der Bildschirmhenker

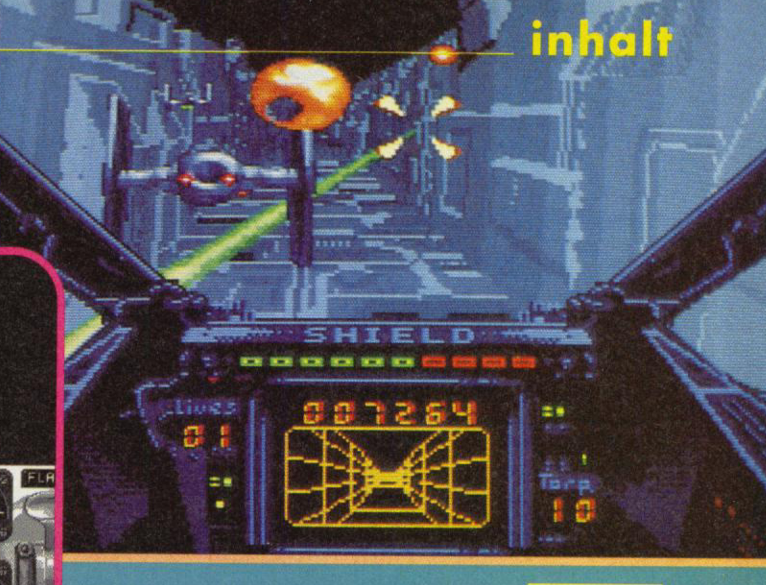
12

Chaotisch: Die Chaos-Engine verwirrt den abgebrühtesten Ballerfan



105

Senkrechtstarter: Der Harrier hebt endgültig ab.



132

Machtvoll: Super Star Wars auf dem Super NES sieht nicht nur gut aus, sondern spielt sich auch sehr gut

Rubriken

Power Tips

116

14

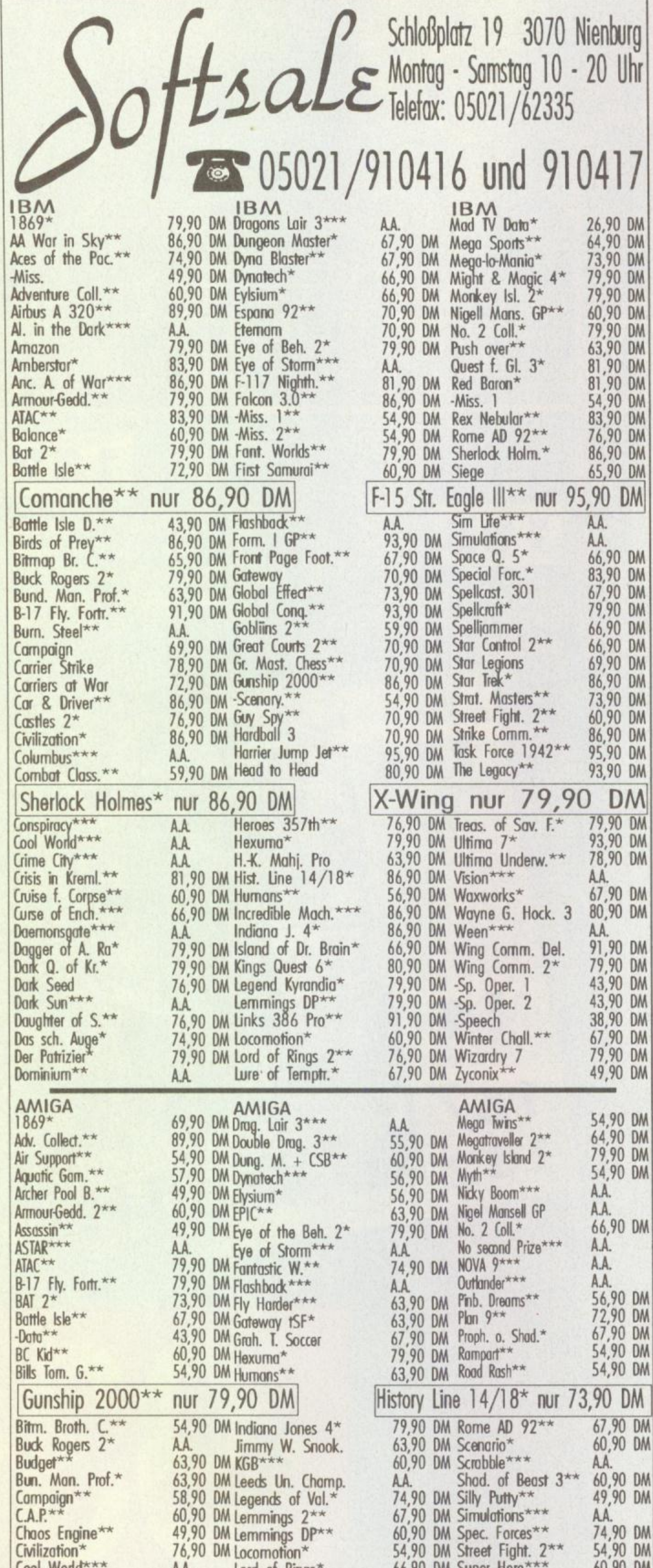
16/ 132



·93·

12

Knifflig: In der Chaos-Engine tobt der Action-Bär





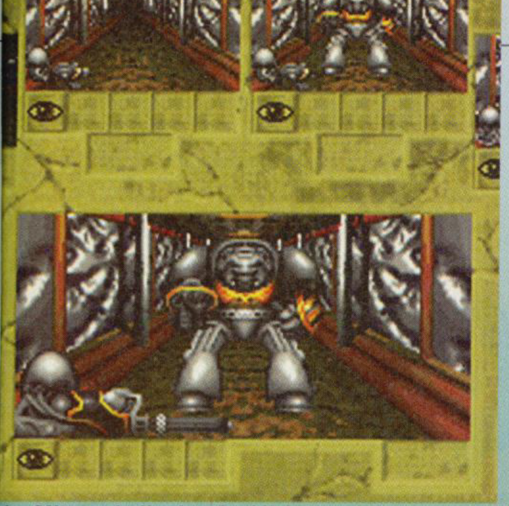
Nachwuchs-Ripleys können dank Electronic Arts jetzt in verlassenen, dunklen Raumstationen Jagd auf schleimige Alien-Monster machen.

Die Genestealer sind ein biologisches Wunderwerk: Sie bestehen fast nur aus scharfen Zähnen und Klauen, umgeben von einem undurchdringbaren Panzer. Allerdings sind die Fortpflanzungsorgane nicht ganz so gut entwickelt. Zum Ausbrüten Ihrer Nachkommenschaft benötigen sie einen Fremdkörper – zum Beispiel einen Menschen.

Um ihren Paarungsgelüsten nachzukommen, richten sich die widerstandsfähigen Biester in verlassenen Raumwracks häuslich ein und planen die Unterjochung der Menschheit. Die einzige Hoffnung der Erdbewohner ist die Eliteeinheit "Terminator Space Marines": Eine fünf Mann starke, schwerbewaffnete Schwadron wird auf den belagerten Schauplätzen abgesetzt und muß die läufigen Monster vernichten.

Ihr steuert das Soldatengrüppchen durch finstere 3-D-Gänge und -Räume. Um den garstigen Aliens ein Schnippchen zu schlagen, dürft Ihr die Soldatengruppe aufteilen. Ihr könnt die Marines einzeln anwählen und sie zum Beispiel vor Türen postieren oder Gänge bewachen lassen. In der Mitte des Bildschirms wird das Blickfeld des gerade aktivierten Kämpfers groß darge-


Stolzerfüllt zieht der "Terminator Space Marine" in den Kampf gegen die Raumrüpel



der Mitte seht Ihr den Ausblick des akti-
erten Kämpfers, die oberen vier Fenster
ben die Sicht seiner Kollegen wieder



Wild, wütend, widerstandsfähig: die Genestealer

Der Lageplan offenbart Euer Schicksal: Drei Aliens haben noch nicht gefrühstückt und nähern sich gnadenlos.

Im Weltall hört Dich keiner schreien

stellt. Die Ereignisse in der Umgebung der anderen Marines sind in kleineren Fenstern zu sehen. Obwohl die Truppe mit feurigen Flammenwerfern, stahlharten "Power Gloves" und schmucken Kampfpanzern ausgerüstet ist, kommt man den Aliens mit bloßer Waffengewalt allein nicht bei. Euer taktisch-strategisches Talent ist genauso gefragt wie ein schneller Trigger-Finger. Auf einer Übersichtskarte plant Ihr die nächsten Schritte der Einsatz-Crew. Trefft Ihr auf eines der miesen Aliens, kommt's zum 3-D-Echtzeitkampf.

Space Hulk basiert auf dem *Warhammer-40 000*-Szenario des renommierten Rollenspielherstellers Games Workshop und sollte Ende Januar für PCs und Amigas in den Geschäften ausliegen.

Der Zwillingsbruder

Schon vor knapp einem Jahr konnten ambitionierte Bildschirm-Marines gegen die Genestealer in den Kampf ziehen. Gremlin's *Space Crusade* ba-siert auf der gleichen Warhammer-40 000-Geschichte des Games Workshop. Der deutlichste Unterschied: Beim brandneuen *Space Hulk* von Electronic Arts bekommt Ihr einen gruseligen 3-D-Ausblick geboten – die *Space-Crusade*-Marines könnt Ihr in der übersichtlichen Vogelperspektive betrachten, bei direkten Konfrontationen mit den Aliens wird auf eine isometrische 3-D-Darstellung umgeschaltet.



***Space Crusade*: Gremlin's Warhammer-40 000-Umsetzung**



Rolling Stone

Core Design's Vorzeige-Neandertaler *Chuck Rock* hängt die Keule an den Nagel und schickt den Nachwuchs ins Rennen: Im neuen Spiel macht *Son of Chuck* die Steinzeit unsicher.

Höhlenmenschen werden sich erinnern: Im ersten Teil der Vorzeitsaga ging Frühmensch Chuck auf die Suche nach seiner Liebsten. Kaum mit der Keule eingefangen und sicher in der Wohnhöhle verstaut, wurde die reizende Ophelia von Erzbösewicht Garry Gritter geraubt. Chuck schulterte den nächsten Kieselstein und stürzte sich ins Abenteuer. Nach viel Aufregung und Gefahren (unter anderem erkundeten wir die Innereien eines Dynosauriers), konnten wir den Kidnapper zur Strecke bringen. Das Eheweib sank uns in die behaarten Arme und wir setzten uns zur Ruhe.

Inzwischen sind 18 Monate vergangen. Chuck ist ein erfolgreicher Produzent von Steinzeitautomobilen geworden, während Darling Ophelia in der Höhle sitzt und an Kindersachen häkelt. Wen wundert's, daß bei soviel frühbürgerlicher Idylle Nachwuchs unterwegs ist. Während der Kinderstorch den Junior zu Hause abliefert, bekommt Chuck Senior in seiner Fabrik weniger angenehmen Besuch. Die Konkurrenz steht vor der Tür und raubt nicht nur die Konstruktionspläne für den Steinzeit-VW, sondern auch den Erfinder. Chuck Junior, kaum der Mutterbrust entwöhnt, greift zu Nuckel und Minikeule und heftet sich an die Fersen der Rüpel.

Wie im letzten Spiel sein Erzeuger, muß auch *Son of Chuck* das scrollende Paläolytikum von links nach rechts durcheilen. Anders als der Papa arbeitet Söhnchen nicht mit Bauchstoß und harten Wackermännern, sondern läßt die Keule sprechen. Bis zum jeweils wartenden Level-Obermotz müssen wir allerlei Getier und Gelichter mit dem Hartholzprügel bearbeiten. Wer dabei nicht ganz so virtuos mit dem Joystick umgeht, darf den Schwierigkeitsgrad variieren. Wer vom etwas einfallslosen Leveldesign des ersten Teils enttäuscht wurde, wird sich über neue, verwinkelte Landschaften und Höhlen mit reichlich Plattformfutter freuen. Zeigt Sohnemann die ersten Ermüdungserscheinungen, müßt Ihr schleunigst Milchenergie tanken. Nachfüll-Tetra-Packs liegen bekanntlich überall in der Steinzeit herum und müssen von uns nur noch eingesammelt werden. Bleibt der Nachschub an wichtigem Eiweiß aus, geht unser Held in die Knie und wir brechen eins der drei Continues an. Werden die Programmierer nicht vorher vom Saurier gefressen, dürfen Amiga-Neanderthaler im April lostoben und den Steinzeitpapa retten. *vw*



Wenn schon die Füße so groß sind, wie mag dann erst der Rest aussehen?

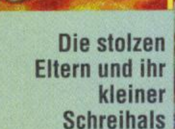
Im Urwald sind sogar die Käfer größer als unser Held



Klein-Dyno wartet sicher auf eine Keulenkur



Der Vulkan spuckt, und wir bekommen heiße Füße.





Die stolzen Eltern und ihr kleiner Schreihals

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...

...WIRST DU SPIELEND FERTIG!



WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.



Deutschland: LOGI GmbH, Tel: 089-58 80 71, Fax: 089-580 82 25. *Schweiz:* TERRA Datentechnik, Tel: 01-910 35 55, Fax: 01-910 19 92.
GRAVIS EUROPA: Tel: ++ 41-21-869 96 56, Fax: ++ 41-21-869 97 17.

V,mö = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM	Atari ST
Archer MacLeans's Pool /dt	54,95	—,—	—,—
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
A-Train /dt	—,—	99,—	—,—
A-Train Construction Set	—,—	54,95	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	84,95	—,—
Aces of the Pacific Mission Disk.	—,—	44,95	—,—
Amazon	—,—	84,95	—,—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Ancient Art of War in the Skies /dt	—,—	84,95	—,—
B-17 Flying Fortress /dt	—,—	99,—	—,—
B.A.T. 2 /dt	84,95	84,95	84,95
B.C. Kid /dt	54,95	—,—	—,—
Battle Isle /dt	74,95	89,95	—,—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—,—
Bill's Tomato Game /dt	64,95	—,—	V.mö
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Bundesliga Manager Professional /dt	65,95	65,95	65,95
Bundesliga Manager Professional Limited Edition /dt	89,95	89,95	—,—
Burning Steel	—.—	V,mö	—.—
Campaign /dt	64,95	79,95	—.—
Car and Driver /dt	—,—	89,95	—,—
Castles 2 /dt	—,—	79,95	—.—
Civilization /dt	79,95	94,95	—.—
Cool World /dt	59,95	74,95	59,95
Curse of Enchantia /dt	89,95	89,95	—.—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Dungeon Master & Chaos Strikes back /dt	59,95	—,—	59,95
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	—.—
Dynatech /dt	59,95	69,95	—,—
Elysium /dt	—,—	69,95	—.—
Erben des Throns /dt	74,95	84,95	—.—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—.—	94,95	—,—
F-16 Falcon	34,96	—,—	—,—
F-16 Falcon Mission 1 o. 2 je	24,95	—.—	—.—
Falcon 3.0 /dt	—.—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—.—
Fire and Ice /dt	54,95	—.—	54,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	89,95	79,95
Gobliiins /dt	54,95	59,95	54,95
Gunship 2000 /dt	79,95	94,95	—,—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Harrier Jump Jet /dt	—,—	94,95	—,—
Hexuma /dt	84,95	84,95	—.—
Inca /dt	—,—	99,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	89,95	—,—
Indiana Jones 4 - The Action Game /dt	59,95	59,95	59,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	64,95	66,95	64,95
John Madden Football /dt	59,95	—,—	—.—
King's Quest 6 /dt	—,—	84,95	—,—
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—,—	94,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	69,95	—,—
Legend of Valour /dt	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	39,95	64,95	49,95
Lemmings Data Disk /dt	34,95	49,95	44,95
Lethal Weapon 3 /dt	54,95	69,95	54,95
Links 386Pro /dt	—,—	99,—	—,—
Lotus 3 /dt	59,95	—,—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	V,mö
Mad TV Data Disk. /dt*	24,95	24,95	—,—
Might & Magic 4	—,—	89,95	—,—
Nigel Mansell's World Championship /dt	59,95	—,—	—,—
Pinball Dreams /dt	59,95	—,—	—,—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	74,95	79,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	V,mö	54,95	—,—
Rome AD92 /dt	—,—	79,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	74,95	89,95	74,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,95	89,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	84,95	—,—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—,—	34,95	—,—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—,—	29,95	—,—
Sensible Soccer 92/93 Neue Version! /dt	59,95	—,—	59,95
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Siege	—,—	59,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79.95
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Skat '92 /dt	—,—	64,95	—,—
Space Shuttle /dt	59,95	—,—	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—,—	66,95	—,—
Sports Collection /dt - Indianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tie Break -	66,95	74,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—,—	69,95	—,—
Terminator 2092	—,—	94,95	—,—

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

12392

Bachler Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
The Humans /dt	59,95	59,95	V,mö
Their finest hour /dt	74,95	74,95	—,—
Their finest hour Mission Disk. /dt	29,95	29,95	—,—
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6 /dt	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /dt	—,—	99,—	—,—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—,—	44,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Wax Works /dt	V,mö	66,95	—,—
Wayne Gretzky Hockey 3	—,—	84,95	—,—
Ween /dt	74,95	94,95	—,—
Wing Commander /dt	89,95	44,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—,—	99,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—,—	89,95	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—,—	44,95	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—
Wizardy 7	V.mö	89,95	—,—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
Zool /dt	59,95	—,—	V,mö

MEGA-HITS

Alone in the Dark /dt	**95,—**	IBM-PC
Campaign /dt	**65,—**	Amiga •79,— IBM-PC
Comanche Maximum Overkill /dt	**99,—**	IBM-PC
Das schwarze Auge /dt	**75,—**	Amiga
F-15 Strike Eagle 3 /dt	**95,—**	IBM-PC
Formula One Grand Prix /dt	**89,—**	IBM-PC
Gobliins 2 /dt	**75,—**	Amiga •95,— IBM-PC
Historyline 1914 - 1918 /dt	**85,—**	Amiga & IBM-PC
Pinball Fantasies /dt	**59,—**	Amiga
Sherlock Holmes /dt	**79,—**	IBM-PC
Sim Life /dt	**75,—**	IBM-PC
Street Fighter 2 /dt	**59,—**	Amiga •69,— IBM-PC
Task Force 1942 /dt	**95,—**	IBM-PC
Wing Commander /dt	**89,—**	Amiga
Wrestle Mania 2 /dt	**59,—**	Amiga
X-Wing /dt	**89,—**	IBM-PC

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,—**
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	**75,—**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	**179,—**
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	**49,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt



Royal Soft, Winterstr. 43, 4330 Mühlheim / Ruhr
Tel.: 0208 480050, Fax.: 0208 480025

Das Jahr ist vorbei! Dont panic – Auch im neuen Jahr könnt Ihr als aktive Leser an der Hitparade drehen. Dazu füllt Ihr die Mitmachkarte (nach Seite 51) aus und schickt die Wertung Eurer Lieblingsspiele an die Redaktion. Mehrfach-Einsender und unfrankierte Karten haben keine Chance! Aus allen Einsendern verlosen wir unter Auschluß des Rechtsweges: Fünf Testspiele aus der Redaktion und einen Softwaregutschein der Firma Royalsoft. *cd*

1. Might and Magic: Clouds of Xeen
   New World Computing
2. Wizardry: Crusaders
   Sir-Tech
3. Links 386 PRO
   Access Software
4. B-17 Flying Fortress
   Microprose
5. Quest for Glory 3
   Sierra
6. Ultima 7: Forge of Virtune
   Origin
7. Ultima 7: The Black Gate
   Origin
8. Birds of Prey
   Electronic Arts
9. Indiana Jones 4
   LucasArts
10. Falcon 3.0: Fighting Tiger
    Spectrum Holobyte

Der Softwaregutschein der Ausgabe 12 geht an Alex Hess. Je ein Testspiel der Redaktion bekommen Mark Weißhaupt, Oliver Rücker, Andreas Sommer, Nico Hildebrandt und Marcus Mast.




1. Zool
   Gremlin
2. Lotus 3: The Ultimate Chall.
   Gremlin
3. Sensible Soccer
   Renegade
4. Civilisation
   Microprose
5. Wizkid
   Ocean
6. Jimmy White's Whirlwind Sno.
   Renegade
7. Shadow of the Beast 3
   Psygnosis
8. Monkey Island 2
   LucasArts
9. The Aquatic Games
   Millenium
10. Indiana Jones 4
    LucasArts

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	10. Monat
2.	(2)	Indiana Jones 4	LucasArts	6. Monat
3.	(3)	Civilization	Microprose	9. Monat
4.	(7)	Battle Isle	Blue Byte	13. Monat
5.	(6)	Wing Commander 2	Origin	14. Monat
6.	(5)	Lemmings	Psygnosis	22. Monat
7.	(8)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	13. Monat
8.	(–)	Sensible Soccer	Renegade	2. Monat
9.	(4)	The Secret of Monkey Island	LucasArts	23. Monat
10.	(13)	Amberstar	Thalion	5. Monat
11.	(–)	Lotus 3.0:The Ultimate Chall.	Gremlin	1. Monat
12.	(11)	Ultima Underworld	Origin	5. Monat
13.	(–)	Der Patrizier	Ascon	1. Monat
14.	(17)	Dungeon Master	FTL	47. Monat
15.	(–)	Fire and Ice	Renegade	4. Monat
16.	(–)	Dynablaster	Hudson Soft	1. Monat
17.	(–)	Pinball Dreams	21st Century Ent.	5. Monat
18.	(–)	Aces of the Pacific	Dynamix	2. Monat
19.	(–)	Super Probotector	Konami	1. Monat
20.	(–)	Formula One Grand Prix	Electronic Arts	1. Monat

Amiga
1. Monkey Island 2
2. Sensible Soccer
3. Bundesliga Man. Pro
4. Civilization
5. Lotus 3

MS-DOS
1. Indiana Jones 4
2. Wing Commander 2
3. Monkey Island
4. Civilization
5. Ultima Underworld

Atari ST
1. Amberstar
2. Dungeon Master
3. F1 Grand Prix
4. Monkey Island 2
5. Lemmings

Super NES
1. Super Probotector
2. Super Mario World
3. Street Fighter 2
4. F–Zero
5. Axelay

Mega Drive
1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Wonderboy 5
4. Shining in the Darknes
5. Quakshot

Handheld
1. Sonic (GG)
2. Super Mario Land (GB)
3. Final Fantasy Adv. (GB)
4. Choplifter 2 (GB)
5. Toki (Lynx)

Gauntlet für Gourmets



Es gibt viel zu tun, packen wir's an.

The Chaos Engine

Was lange währt, wird endlich gut. Unter diesem Motto ließen sich die Bitmap Brothers mit ihrer *Chaos Engine* fast zwei Jahre Zeit und trieben verzweifelten Amiga-Besitzern jeden Monat aufs Neue Tränen in die Augen: "Ist noch nicht fertig – vielleicht in drei Wochen".

In *The Chaos Engine* dreht sich natürlich alles um eine Maschine: die *Chaos Engine*. Der einfallsreiche Baron Fortesque erfand dieses Spielzeug, um die Zeit und den Raum nach Belieben dehnen, quetschen oder strangulieren zu können. "Tolle Erfindung!" meinen Wissenschaftler – "Sie wurde nur vom Falschen gemacht.", sagt die Regierung. Denn Baron Fortesque ist abgrundtief böse. Alsdann werdet Ihr zur Maschine geschickt, um sie mitsamt Erbauer dem Erdboden gleich zu machen.

Auf der Jagd nach der *Chaos Engine* wetzt Ihr und ein Kollege in *Gauntlet*-Manier durch vier Welten mit jeweils vier Levels. Jede dieser Welten zeigt sich dabei grafisch und musikalisch von einer ganz eigenen Seite. Lauft Ihr zu Beginn durch eine Wald- und Felslandschaft zu einer geheimnisvollen Villa, erforscht Ihr in der zweiten Welt den Vorgarten der Villa und in Welt 3 die Fortesque-Villa selbst. Dabei stellt sich heraus, daß der Baron und seine Maschine in einem aus Abwässerkanälen bestehenden Dungeon unter dem Haus sitzen, das in der letzten Welt erforscht wird.

The Chaos Engine spielt Ihr immer mit zwei Charakteren. Habt Ihr einen Freund zur Hand, übernimmt dieser Euren Kumpel, seid Ihr allein, wird er vom Computer gesteuert. Zu Beginn wählt Ihr das Duo aus sechs Charakteren. Jeder Kämpfer hat dabei seine individuelle Lieblingswaffe (Molotov-Cocktail, Bomben, Dynamit oder Sani-Kästen), eine persönliche Extrawaffe und verschiedene Charaktereigenschaften (Geschwindigkeit, Stärke, Intelligenz). So gibt es zwei clevere und sehr schnelle Mannen mit einer kleinen Wumme und der Kraft eines Säuglings. Als Alternative stehen Allround-Charaktere oder mächtig starke, toll bewaffnete Muskelprotze mit hohlem Kopf und der Geschwindigkeit einer Schnecke zur Wahl.

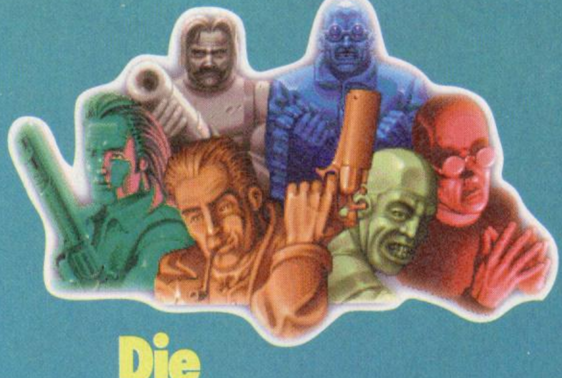
Das Spielgeschehen wird von oben gezeigt – das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Auf Knopfdruck feuert Ihr mit Eurer Kanone auf mehr oder minder intelligente Monster oder aktiviert mit gedrücktem Feuerknopf die Extrawaffe. Ziel ist es, pro Level eine bestimmte Anzahl Elektrosäulen zu aktivieren, die als Schlüssel zum Ausgang dienen. Nach jedem zweiten Level erscheint

Die Maschinenschlosser



Brigand

Einer der beiden Allround-Charaktere. Mittelmäßig stark, schnell und intelligent. Nennt eine etwas kleinere Ausgabe von Thugs Waffe in der Hand und benutzt den "Shot Burst" (Streuschuß) als Extra. Der Brigand kostet 2750 Goldstücke.





Preacher

Er ist ähnlich wie der Gentleman schnell, klug und schwach. Seine abgefahrene Laser-Waffe läßt sich schlecht ausbauen. Der Preacher hat jedoch ein tolles Extra: das "First-Aid-Kid". Benutzt er es, werden die Energieskalen beider Charakterer gefüllt. Der Preacher kostet nur lockere 2500 Goldstücke. Allein das "First-Aid-Kid" macht die Anschaffung bezahlt.



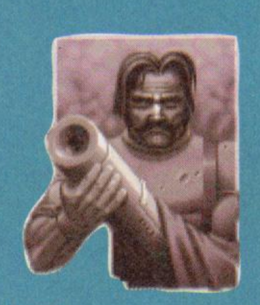
Gentleman

Der Gentleman ist sehr schnell, sehr schwach und äußerst klug. Seine kleine Waffe schießt schlecht und verursacht kaum Schaden. Als Extra trägt er die Karte mit sich herum. Der Gentleman kostet 2500 Goldstücke.



Mercenary

Das Ebenbild vom Brigand. Er hat als Waffe aber eine MP, die nicht so ausdauernd schießt. Extra: Bombe. Kostenpunkt: 2750 Mäuse. Dank der schlappen Waffe und der wirkungsarmen Bombe schlechter als der Brigand.



Navvie

Navvie ist ebenfalls sehr langsam, toll stark und total dumm. Als Waffe benutzt er eine umgebaute Bazooka. Navvie hat Dynamit als Extrawaffe und ist für den gleichen Preis wie Thug zu haben. Navvie ist Thug wegen der besseren Extrawaffe vorzuziehen.



Thug

Thug ist sehr langsam, sehr stark und unwahrscheinlich blöd. Er schießt allerdings mit einer dicken Riffle und hat wirksame Molotov-Cocktails in der Tasche. Thug kostet 3000 Mäuse.



Versteckte Rätsel heizen die Stimmung an: Achtet auf die Säule!

ein Shop, in dem Eure Mannen nach Belieben "getunet" werden können. Schießt Ihr während des Spiels einen Gegner in die ewigen Jagdgründe, hinterläßt dieser ein Geldstück. Das gesammelte Geld dient zum Ankauf von Waffen-Power-Up's, neuen Extrawaffen oder zum Training. Ihr dürft Eure Charaktere schneller, stärker oder intelligenter machen.
Die Intelligenz läßt sich allerdings nur bei den vom Computer gesteuerten Kämpfern erhöhen. Desto klüger sie werden, um so genauer schießen sie, um so besser weichen sie gegnerischen Attacken aus oder halten Euch den Rücken frei.

Neben Geld sind goldene und silberne Schlüssel von herausragender Bedeutung. Diese öffnen in den Levels Abkürzungen oder geheime Gänge zu Bonusräume, mit Unmengen Gold, Extraleben und Lebensmitteln, die Euren Energiebalken aufmöbeln. Des weiteren haben fast alle Levels mehr als einen Ausgang und somit Dutzende mehr oder minder gefährliche Lösungswege. Stirbt einer der beiden Spieler, erscheint er erst wieder, wenn Ihr ein Ying-Yang-Symbol aufnehmt, das als Rücksetzpunkt agiert. Hauchen beide Spieler ihr Leben aus, werden die Kämpfer an die Position des letzten aufgenommenen Ying-Yang-Symbols zurückversetzt. Sind alle Leben Eures Kumpels aufgebraucht, kann er nach Beendigung des Levels "zurückgekauft" werden.

Wer *The Chaos Engine* nicht an einem Abend durchspielt, bekommt nach jedem zweiten Level ein Paßwort. Gespeichert sind nicht nur Position in der Welt und die Anzahl der verbleibenden Leben, sondern auch sämtliche Eigenschaften Eurer Kämpfer. *kn*



Es hat sich gelohnt! Der ewig wartende Amiga-Freak darf endlich in Weinkrämpfe verfallen und die Wand hochhoppeln: *The Chaos Engine* ist das schlichtweg beste Action-Spiel, das die Bitmaps je auf die Beine gestellt haben. Die fast perfekte Präsentation schafft eine geheimnisvoll-rätselhafte Atmosphäre, die unter die Haut geht. Dan Malone hat in Sachen Grafik ganze Arbeit geleistet: Man fühlt sich unversehens ins viktorianische Zeitalter oder in ein Jules-Verne-Buch versetzt. Die spielerischen Qualitäten stehen der Präsentation in nichts nach. Einen Actiontitel mit solch spielerischer Tiefe gab es bis heute nicht. *The Chaos Engine* ist kein gradliniges Ballerspiel zum Abreagieren, sondern vereint Rollenspiel-, Adventure- und Action-Elemente zu einem grandiosen Programm. Die Levels werden immer komplexer und der Gegnerintellekt steigt merkbar mit den Eigenschaften unserer Mannen. Besonders zu fortgeschrittener Stunde entdeckt man bei jedem erneuten Versuch, ein Level zu lösen, weitere Schlüssel oder geheime Teleporter. Zudem ist in den Shops eine gehörige Portion taktisches Feingefühl von Nöten, um einigermaßen ungeschoren durch die nächste Welt zu daddeln. Um das Spiel noch etwas aufzulockern, wurde besonders im Zwei-Spieler-Modus nicht mit versteckten Gags und hinterhältigen Fallen gespart. Jeder Charakter sammelt sein eigenes Geld - Wettrennen um Bonushöhlen sind vorprogrammiert.



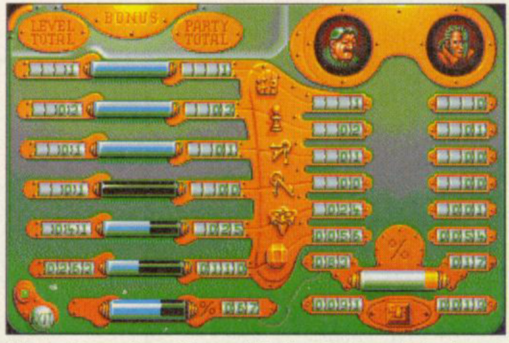
Seit einigen Monaten sammelten sich dicke Staubballen auf meinem Amiga. Doch seitdem Eric Matthews mit *The Chaos Engine* in der Redaktion auftauchte, blitzt mein alter 500er in neuem Glanz. Nicht zum ersten Mal bannen mich die Bitmap Brothers an den Monitor. Der Tüftelknaller *Cadaver* und die Ultimativballerei *Xenon 2* forderten schon vor Zeiten Ihren Tribut und gehören immer noch zu meinen Lieblingsspielen. *The Chaos Engine* darf sich ruhigen Gewissens in diese prominente Runde einreihen: es ist schlichtweg fantastisch. Das Spielprinzip beruht auf dem altbekannten *Gauntlet*. Allerdings steckten die Bitmaps den Klassiker nicht etwa in ein neues Gewand, sondern mischten spielerisch kräftig neue Elemente ins Spiel. Geniale Ballerpower, knifflige Rätsel und eine durchdachte Logik bringen frischen Wind in die Action-Ecke. Das durchgestylte Extrawaffensystem und die Entwicklungsmöglichkeiten des Charakters lassen den Motivationsgrad bis an die Schmerzgrenze klettern.
Beim ersten Anblick sticht die typische Dan-Malone-Grafik ins Auge: Monster grinsen frech, der Untergrund blubbert schlammig und die Auswahlbildschirme schimmern im plastischen Bitmap-Brothers-Look. Die abgehackten Sätze der Sprachausgabe feuern den Spieler zum gnadenlosen Weiterspielen an.

Genre: Action
Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Renegade

AMIGA 86%

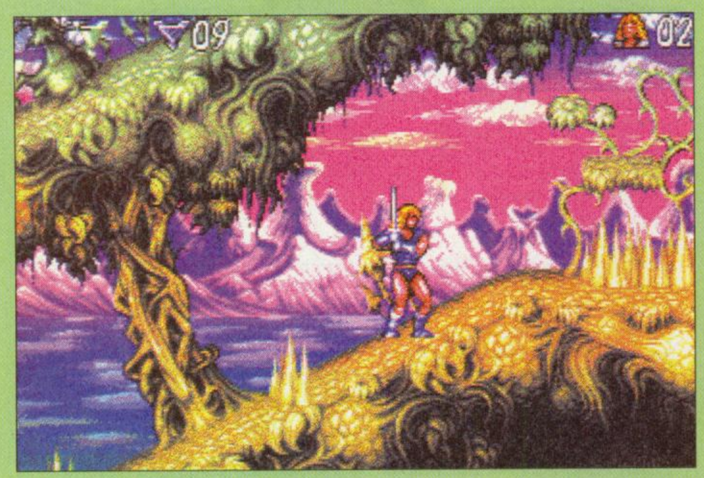
Grafik: 82% Sound: 78%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Atari ST, MS-DOS, Super NES, Mega Drive, Amiga 1200





Wir rüsten auf: Nach jedem zweiten Level erscheint der Shop. Charakter, Name, Waffe, Ausbaustufe der Waffe, Extrawaffe, Ausbaustufe des Extras, Eigenschaften (Skill, Stamina, Speed, Intelligenz), Kontostand

Mega-Mieze



Grafisch eindrucksvoll: Die Vorgeschichte unseres Abenteuers.

Lionheart

Irgendwann, in einer längst vergessenen Zeit, lebte irgendwo, auf einem längst vergessenen Planeten, das Volk der Katzen in Friede und Eintracht mit seinen Nachbarn. Grundlage für ihre lebenslustige Existenz war ein mächtiger König und ein heiliges Juwel, der *Lionheart*.

Thalions neuestes Produkt entführt Euch in die sagenumwobene Welt der Katzenmenschen. Hauptheld Valdyn wurde mal wieder beim verbotenen Glückspiel in der "Blutigen Kralle" erwischt und macht sich auf eine Gefängnisstrafe gefaßt. Nach zwei Tagen im finsteren Kerker wird unser erschrockener Held vor den König geführt, der ihm auch gleich ein spannendes Geschichtchen verklickert.

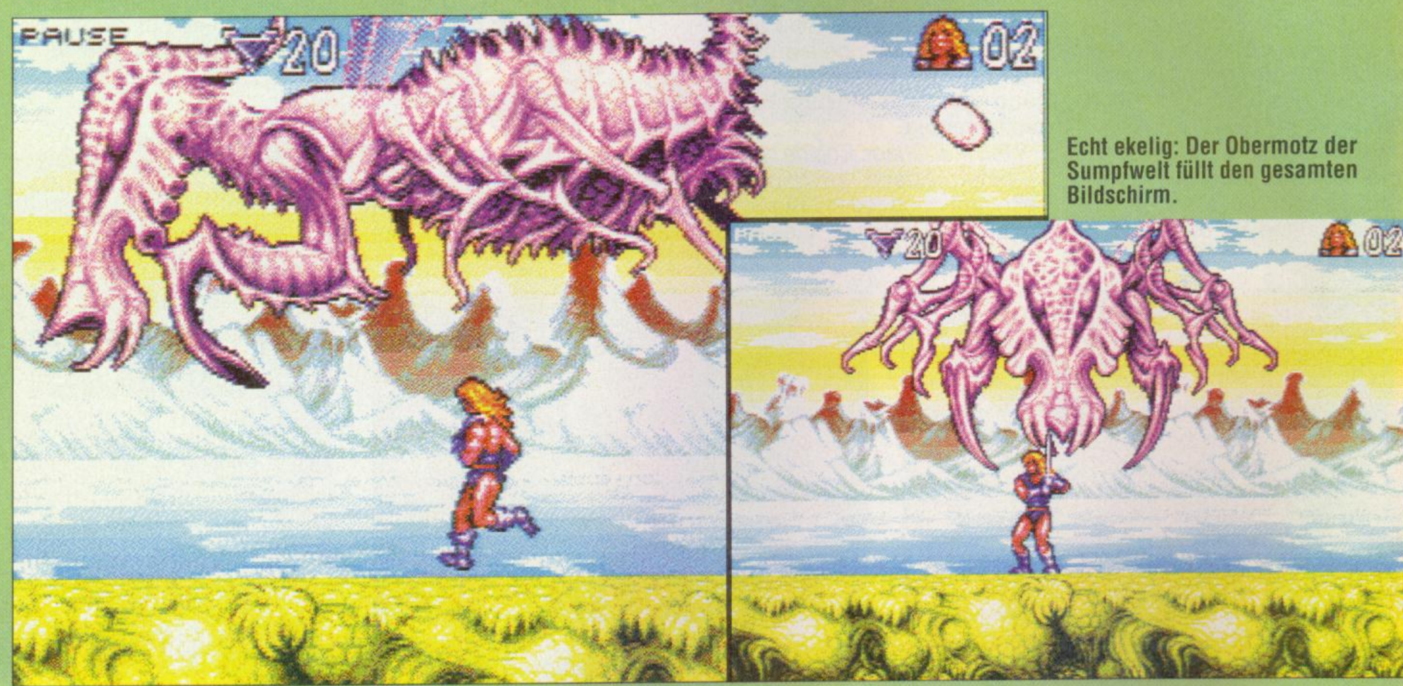
Jedes Jahr hat der König seinem Volk den *Lionheart* zu zeigen, um erstens kräftig auf den Putz zu hauen und zweitens seine Integrität zu präsentieren. Dummerweise wurde das tolle Juwel vom oberbösen Norka gemopst und der König ist am Rande eines Nervenzusammenbruchs. Norka hat vor den Grenzen seine Streitmacht mitsamt Monsterhorden, fliegender Eingreiftruppe und schwebendem Basis-Schloß aus dem Boden gestampft. Der gute König kann seine Armee nicht schicken, da sie zu viel Aufsehen erregt und somit die Bevölkerung frühzeitig über den grandiosen Verlust informieren würde. Die Sache muß schnell und unaufällig vonstatten gehen. Dummerweise trägt Valdyn den Spitznamen *Lionheart*, da er so kräftig gebaut und mächtig intelligent ist. Valdyn soll nun den schwierigen Job übernehmen und die Kostbarkeit aus den Klauen Norkas retten.

Natürlich lehnt Valdyn dankend ab – der König konfrontiert ihn jedoch mit einer Frage, wie sie nur Herrscher stellen können: Nimmst Du an, bist du frei, lehnst Du ab, rollt dein Kopf. Zusätzlich angetrieben von der Tatsache, daß seine Freundin beim Diebstahl zugegen war und fluchs versteinert wurde, nimmt unser Held doch an und schlägt sich durch dicke sieben Welten, bevölkert mit den unaustehlichen Schergen Norkas und bewacht von übermäßig großen Obermotzen.

Die ersten drei *Lionheart*-Welten teilen sich in einzelne Levels, die mittels Höhlen verbunden sind. Zu Beginn hüpft sich Held *Lionheart* durch einen vertrackten Sumpf, gefolgt von der Ruine einer einst großartigen Stadt. Hat sich Valdyn durch diese Ruine gehüpft, wartet ein Vulkanlevel mit Lava-Ausbrüchen und feurigen Überraschungen. Unser Held springt sich jedoch nicht nur per Pedes durch die in alle Richtungen scrollenden Levels, sondern steigt zu fortgeschrittener Stunde auf eine kleine Kampfechse. Mit dieser durchstreift Ihr das vorletzte Level, indem ihr gegen ein riesiges Luftschiff zu Kriege zieht und fliegt zum Schluß in schönster "Shoot'em-Up"-Manier zu Norka persönlich.

Auf der Suche nach Freundin und Juwel werdet Ihr auf den zahlreichen Plattformen in gefährliche Situationen verwickelt, die nicht nur flinke Reaktionen, sondern auch eine gehörige Portion Taktik verlangen. Bei dem Aufbau seiner Armee zog Norka alle





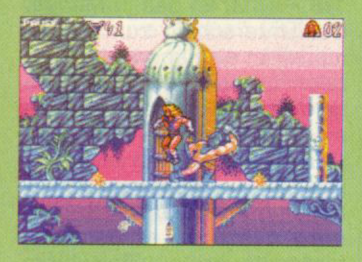
Echt ekelig: Der Obermotz der Sumpfwelt füllt den gesamten Bildschirm.



Toll ausgetüftelt: Mit der richtigen Bewegung schaukeln die Plattform in die Lüfte und erreichen die "Extra-Zinnen"



Was für eine Grafik! Was für ein Sound! Was für ein Spiel! Die Jungs von Thalion haben derart viel Arbeit in dieses Projekt gesteckt, daß man glaubt, den Schweiß aus den Disketten tropfen zu sehen. Und wahrlich, sie haben nichts vergessen, was ein gutes Hüpf- und Kampfspiel ausmacht: Die verzweigten Levels sind toll ausgetüftelt und mit neuartigen Ideen versehen, die Bewegungsmöglichkeiten des Löwenmenschen Valdyn sind wunderbar vielfältig und die Musik bombastisch und atemberaubend atmosphärisch. Aber noch schöner ist die optische Präsentation: Die düstere Fantasy-Grafik, die sensationelle parallax-scrollende Wolkendecke und die flüssigen Animationen lassen jeden Amiga-Besitzer mit der Zunge schnalzen. Keine Kritik? Doch: *Lionheart* zeigt sich nie unfair, aber irre komplex und hart. Unbegrenzte Continues vermisse ich ebenso wie schlagkräftige Extrawaffen. Meine Begeisterung bleibt davon jedoch unberührt. Kauft Euch dieses Programm!





Register seines Könnens: Treffen wir anfangs lediglich auf langsame, schwächliche Monster, begegnen uns in höheren Levels ganze Formationen von Drachen oder finsteren Orks. Dabei hat jede "Art" ihre eigene Angriffstaktik und fordert von Euch eine bestimmte Bewegungsabfolge, um ungeschoren davonzukommen. Natürlich verteidigt sich Valdyn nicht mit der bloßen Handfläche. Dank eines extrascharfen Schwertes haut der Katzenmensch auf Knopfdruck in gegnerische Körper. Dabei lassen sich in Verbindung mit bestimmten Joystick-Richtungen verschiedene Schlagarten hervorrufen. Alle Gegner haben zudem eine bestimmte Anzahl Hitpoints und sind somit nicht immer mit nur einem "Pieks" auszuschalten.

Lionheart bietet jedoch nicht nur herumlaufendes oder -fliegendes Feindvolk an, sondern wartet mit Unmengen stationärer Verteidigungsanlagen auf. Blumen spucken Giftpollen, aus Tonnen springen Stahlkugeln und aus Wespennestern schwärmen kleine Flugungeheuer aus. Des weiteren trifft Valdyn auf ungewöhnliche Plattformen, hangelt sich an Seilen über Abgründe oder hängt zur Abwechslung an der einen oder anderen Burgzinne.

Valdyn verfügt über ein mittels Herzen angezeigtes Energiereservoire. Berührt er einen Gegner, wird ihm ein Herzchen abgezogen. Nimmt Valdyn ein Heilfläschchen ein, wird das Herz wieder aufgefüllt. Die Heiltränke sind jedoch nicht die einzigen Extras: Valdyn findet kräftigere Schwerter, Extraleben und jede Menge "Thalion"-Kristalle. Habt Ihr 100 Kristalle im Säckelchen, gibt's ein Extraherz, also einen Hitpoint hinzu. Logischerweise lagern die Extras nicht unübersehbar auf dem Weg, sondern hocken gut versteckt in schwer zugänglichen Höhlen.

Habt Ihr alle Leben verspielt, warten je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich viele Continues auf Euch. *kn*

In letzter Zeit litten Computerspieler unter akutem Mangel an hochwertigen Jump'n'-Runs. Wenige Highlights, wie *Fire & Ice* oder *B.C. Kid* täuschten darüber nicht hinweg. Allzu oft boten Videospielkonsolen wesentlich dichtere Hüpfabenteuer mit phantastischer Grafik und durchgestylter Steuerung. Das Thalion-Team um Erik Simon zeigt jedoch, daß Amiga-Spiele mit fernöstlicher Edel-Springerei mithalten können. So bringt *Lionheart* alle Qualitäten eines erfolgreichen Jump'n'Runs mit sich: Atemberaubende Grafik betört den Spieler von Beginn an. Schaut man sich dazu die liebevollen und sehr zahlreichen Animationen an, scheut man sich regelrecht, dem Feinden einen Dolch in die so wundervollen Leiber zu bohren. Musikalisch hat Erik Simon mit Matthias Steinwachs zweifellos einen der fähigsten Computer-Kapellmeister verpflichtet: Die zahlreichen Musikstücke sind durchgehend eingängig, dabei allerdings in Sachen Melodie und Sample-Wahl gehörig abgefahren: Dröhnt aus dem einen Level orchestraler Bombastikus-Sound, der auch von Carl Orff stammen könnte, erleben unsere Ohren in der nächsten Welt wunderschöne Melodien, die sich glänzend als Badewannen-Hits eignen. Im Spieldesign stimmt ebenfalls nahezu alles: Eine durchdachte Steuerung, die nicht besser hätte gelingen können und viele Gags in nett bis genial aufgebauten Levels motivieren kräftig. Zudem bieten Feindvolk und zahlreiche Minirätsel reichhaltige Abwechslung. Trotz etlicher Geheimräume und Bonushöhlen werden sich "Extra"-Fetischisten jedoch totsuchen: *Lionheart* bietet außer drei verschieden starken Schwertern keine Extras. Zudem juckt es gewaltig an des Spielers Nerven, anfangs ständig Löcher in die Luft zu schneiden und so an das sehr kurze Schwert erinnert zu werden.

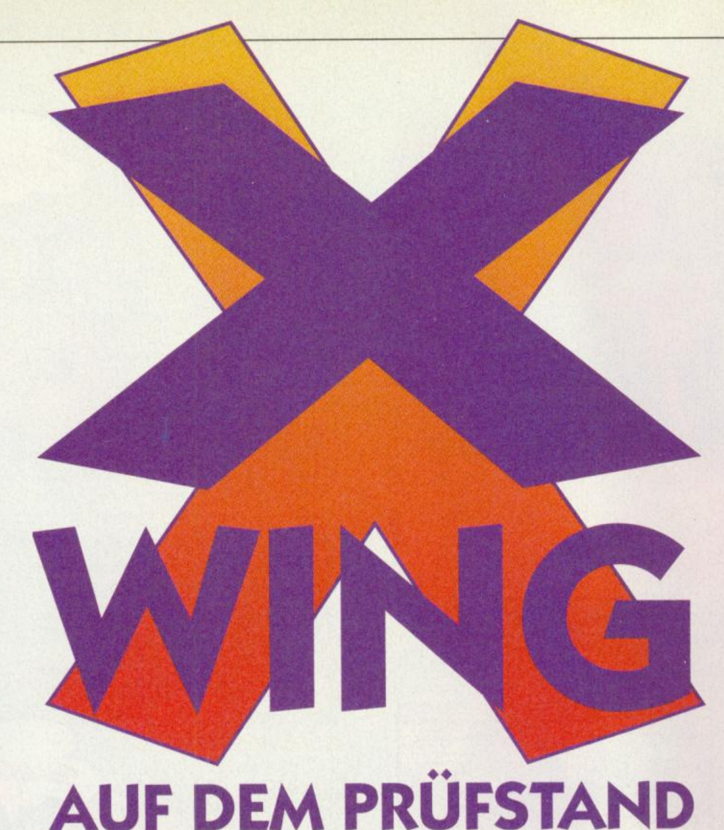
Amiga in Nöten

Es wird immer augenscheinlicher: Größere Softwarefirmen, vor allem amerikanische, behandeln Commodores 16-Bitter seit geraumer Zeit als notwendiges Übel. Umsetzungen werden, wenn überhaupt, immer schlampiger und ohne Liebe "runterkonvertiert". Der Grund ist dabei nicht der Amiga selbst, sondern die Tatsache, daß mit Amiga-Spielen kein Geld mehr verdient werden kann. Auf keinem Computer wird so viel kopiert, wie auf Commodores Freundin. So läßt sich, trotz der riesigen Verbreitung des Amigas, im Gegensatz zu PC-Software nur lächerlich wenig verkaufen. Kein Wunder, daß immer weniger Firmen aufwendige Amiga-Spiele produzieren. Der Abstieg des Amigas wird vom "kopierenden Spieler" selbst verursacht. Thalion's *Lionheart* soll in diesen schweren Zeiten als Markt-Indikator dienen. Werden viele *Lionhearts* verkauft, dürfen wir auch in Zukunft auf großartige Thalion-Spiele für den Amiga hoffen. Verkauft sich das Spiel jedoch schlecht (und trotzdem hat es jeder), war es Thalions Abschiedsgeschenk an die Freundin. Aus diesem Grund besitzt *Lionheart* keinen Kopierschutz. Wer seinen Amiga nicht selbst "töten" will, sollte von Cracks und Kopien die Finger lassen.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Thalion

AMIGA 83%

Grafik: 90% Sound: 79%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Turbokarten, Festplatte
Geplant für: –



Mit Hilfe der "Macht" hofften die LucasArts-Designer rechtzeitig zum Weihnachtsfest *X-Wing* fertigzustellen – leider haben sie ihre Jedi-Fähigkeiten leicht überschätzt oder die "dunkle" Seite hatte ihre Hand im Spiel. Die Veröffentlichung von *X-Wing* verzögert sich nochmals um rund ein bis zwei Monate. Dummerweise wurde auch der Versand aller *X-Wing*-Testmuster kurzfristig gestoppt. Leider, denn für das große Ereignis war in der *POWER PLAY* alles vorbereitet: Der Titel war fertig, zwei Seiten im Heft reserviert. Als der Anruf mit der Hiobsbotschaft ("Kein *X-Wing*!") aus den LucasArts-Studios kam, war es für eine Änderung leider zu spät. Anstatt Euch jedoch zwei leere Seiten zu präsentieren, haben wir schnell reagiert und zwei Bothan-Agenten beauftragt, geheime Daten über die imperiale Flotte zu besorgen und präsentieren Euch hier ein Theorie-Duell *X-Wing* gegen *TIE Interceptor*. Der Rebellen-Flieger muß sich nicht nur dem Imperiums-Jäger stellen, sondern auch auf dem Prüfstand gegen die Konkurrenz antreten. *js/mh*



Ihr könnt in einen A-Wing, B-Wing oder X-Wing steigen

X-Wing-Historie

Zu Zeiten der alten Republik arbeitete man beim Waffenproduzenten Incom mit Hochdruck an einem neuen Raumjäger, der alle vergleichbaren Maschinen in den Schatten stellen sollte: Den *X-Wing*.

Als Senator Palpatine, besser bekannt als "Imperator", die Schreckensherrschaft über die Galaxis erlangte, sind vom *X-Wing* erst wenige Prototypen gefertigt worden. Viele Incom-Ingenieure konnten sich nicht mit dem Gedanken anfreunden, daß der *X-Wing* von nun an dem Imperium dienen sollte und "entführten" mit Hilfe eines kleinen Rebellenkommandos alle gebauten *X-Wings* und die technischen Unterlagen.

Im Gefechtsfall kann der *X-Wing* seine Flügel zu einer X-Anordnung auseinanderklappen. Nicht nur seinen Namen verdankt der Jäger dieser Besonderheit. Vorteile sind auch bessere Manövrierfähigkeit und größere Effizienz der Laserkanonen.

Die vier starken Ionenmotoren beschleunigen den *X-Wing* auf 110 MGLT und sind mit Incom MKI-Modulen bestückt, die Sprünge in den Hyperraum ermöglichen. Alle hierfür nötigen Berechnungen und die Kontrolle aller Funktionen des Jägers übernimmt ein Astromech-Droide, der in einem eingelassenen Sockel hinter dem Cockpit seinen Platz hat. Der gängigste Astromech-Droid ist die R2-Einheit von Industrial Automation. Zur weiteren Ausstattung des *X-Wing*-Raumjägers gehört ein Deflektorschild und ein Schleudersitz, welcher dem Piloten für kurze Zeit (die Betonung liegt auf "Kurz") ein ausreichendes Überlebenssystem im kalten Weltall bietet – falls einmal der Energie-Schutzschirm versagt.

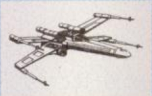
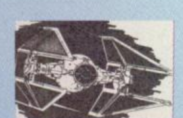
Der TIE Fighter/ Interceptor

Das markanteste Merkmal der *TIE Fighter* sind die seitlichen großen Solarflügel, die für den Antrieb des Zwillings-Ionenmotors (**T**win **I**on **E**ngine) sorgen – so müssen die *TIE Fighter* kaum Treibstoff mitführen. Diese Leichtigkeit ist ein wichtiger Grund für die Schnelligkeit und Wendigkeit dieser Jäger. Aus Gewichtsgründen wurde auch auf ein Hyperdrive und ein Deflektorschild verzichtet.

Im Laufe der Zeit wurden an den *TIE*'s viele Modifikationen vorgenommen. Der gängigste *TIE Fighter* ist das In-Modell. Der Unterschied zum Basismodell ist ein separater Generator für die zwei Laserkanonen. Weitere Varianten können mehr Waffen mitführen (*TIE*/gt), haben eine leistungsstarke Kommunikationsvorrichtung und sensible Sensoren (*TIE*/rc) oder ein genaues, ferngesteuertes Zielsystem (*TIE*/fc).

Der bisher größte Schritt in der Geschichte dieser Jäger ist die Entwicklung des neuen *TIE Interceptors*. Er unterscheidet sich nicht nur optisch durch die hervorstechenden Solarflügel in Zackenform, sondern glänzt auch mit verbesserter Leistung. Der Ionenantrieb wurde verstärkt und die Solarflächen vergrößert, um die Energieversorgung zu sichern. Der Interceptor ist mit 125 MGLT der schnellste imperiale Jäger und wird in der Endgeschwindigkeit nur vom *A-Wing* übertroffen. Normale *TIE Fighter* haben

Technische Spezifikationen

		
Bezeichnung:	T-65 X-Wing	TIE Interceptor
Hersteller:	Incom Corporation	Sienar Fleet Systems
Typ:	Allzweckjäger	Abfangjäger
Länge:	12,5 Meter	9,6 Meter
Besatzung:	1 Pilot, 1 Astromech-Droide	1 Pilot
Geschwindigkeit:	110 MGLT	125 MGLT
Hyperraum sprungfähig:	ja	nein
Versorgungsfähig:	ca. 7 Tage	ca. 2 Tage
Bewaffnung:	4 Laserkanonen	4 Laserkanonen, 2 Protonentorpedowerfer
Deflektorschild:	ja	nein



Das letzte Spiel von Lawrence Holland: *Secret Weapon of the Luftwaffe*

A-WING

Bezeichnung:	Rebel A-Wing
Typ:	Allzweck- und Abfangjäger
Geschwindigkeit:	150 MGLT
Besatzung:	1 Pilot
Bewaffnung:	2 Laserkanonen (schwenkbar)

Der A-Wing der Rebellenallianz: Besonders bei Duellen mit imperialen TIEs ist der Hochgeschwindigkeits-Jäger mit seiner guten Manövrierfähigkeit im Vorteil – er ist sogar schneller als der TIE Interceptor. Er ist jedoch nicht für Angriffe auf gepanzerte Ziele, wie z. B. Korvetten, geeigent.

zwei an der Kanzel montierte Laserkanonen. Beim *TIE Interceptor* hat man die Anzahl der Kanonen verdoppelt und an die vorderen Spitzen der Flügel verlagert. Die Laser-Feuerkraft ist jetzt dem eines *X-Wing* ebenbürtig.

Fazit

Der *X-Wing* ist ein hochentwickelter Raumjäger und den *TIE*'s in fast allen Belangen überlegen – sogar Offiziere des Imperiums haben gefordert, die *TIE Fighter* mit Protonentorpedos, Hyperdrive-Modulen und Schutzschirmgeneratoren auszustatten oder komplett durch einen neuen Jägertyp zu ersetzen. Dieses würde viele Resourcen verbrauchen und das Imperium setzt seine Prioritäten in anderen Bereichen, wie der Konstruktion des Todessterns. Andererseits läßt sich der *TIE* kaum ausbauen, da jede Gewichtszunahme seinen größten Vorteil dahinschmelzen läßt: Die enorme Wendigkeit. Da immer eine imperiale Heimatbasis – Sternenzerstörer tragen in der Regel 72 *TIE Fighter* – in der Nähe ist, stört das Fehlen eines Hyperdrive-Antriebs kaum. Einen Schutzschirm wünschen sich hingegen viele imperiale Piloten: Ein direkter Treffer und aus dem Zwillings-Ionenmotor wird Milliarden-Partikel-Raumschrott. Zu euphorisch sollten *X-Wing*-Piloten nicht sein. Denn die *TIE Interceptor* sind schneller, wendiger und fast immer in der Überzahl.



Die Konkurrenz

Selten wurde ein Computerspiel mit solcher Inbrunst herbeigesehnt wie *X-Wing*. Entsprechend der furiosen Zelluloidvorlage ist die Erwartungshaltung an das fertige Spiel natürlich immens. Derzeit macht *X-Wing*, ohne daß der erste Schuß am Monitor gefallen ist, vor allem der Konkurrenzdruck zu schaffen. Denn an der hohen Marke, die Chris Roberts mit der *Wing Commander*-Serie angesetzt hat, wird LucasArts *X-Wing* von den Spielern gemessen. Zwar konnten die Origin-Designer nicht auf einen berühmten Film-Stoff zurückgreifen, schafften es aber trotzdem, das Weltall-Flair gekonnt einzufangen. Die spannende Geschichte vom interstellaren Krieg zwischen der Menschheit und dem kriegerischen Katzenvölkchen der Kilrathis versetzte auch den abgebrühtesten Sf-Feind in leichte Ekstase. Kam im ersten Teil die Story noch ein wenig zu kurz, wurden Geschichtenfanatiker mit *Wing Commander 2* sowie den Zusatzdisketten entschädigt. Ein dickes Minus handelte sich Origin durch die Veröffentlichung von Programmen ein, die nur so vor Fehlern strotzten. Kaum einer der allerersten *Wing-Commander-*, oder *Wing-Commander-2*-Piloten wurde von Systemabstürzen, Fehlermeldungen und einem Computer-Schluckauf verschont. Zudem stiegen die Systemanforderungen gewaltig an. Ohne 386er mit 2 MByte RAM und genügend Festplattenkapazität hob *Wing Commander* erst gar nicht vom Flugdeck ab. Den Vogel schoß Origin mit dem zweiten Teil der Reihe ab: Wer das Hauptprogramm, nebst Szenariodisketten und dem Sprach-Pack auf Festplatte kopierte, mußte über 30 MByte Platz freischaufeln. Derzeit absoluter Rekord. *mh*

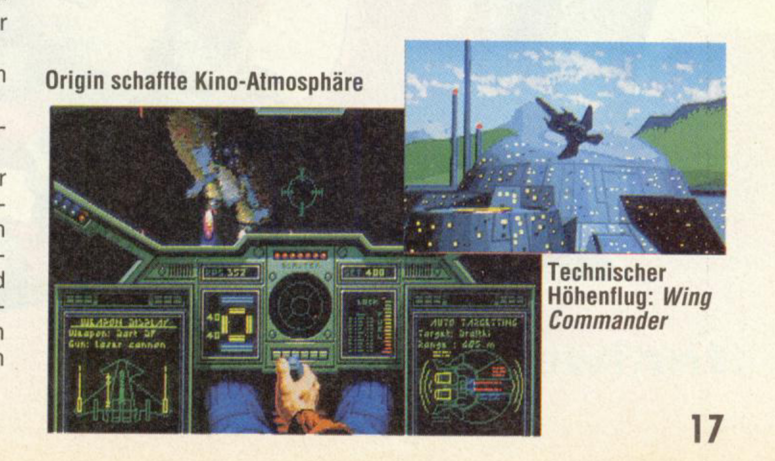
Die Hoffnung

Lawrence Holland rotiert: Die ersten Entwürfe zu *X-Wing* wurden Martin und Michael zwar schon vor zwei Jahren gezeigt, aber seitdem hat sich eine Menge getan – zumindest technisch. Hollands letztes Spiel *Secret Weapons of the Luftwaffe* war zwar eine konsequente Weiterentwicklung des *Battle of Britain*-Erfolgsrezeptes, aber heutzutage muß ein schlagkräftiges Programmierteam mehr aufbieten. Die ersten Demos und Bilder von *X-Wing* lassen auf ein technisches Feuerwerk schließen, ohne die Hardware übermäßig zu strapazieren. So wird, wie bei den Konkurrenzspielen ausgiebig von der Bitmap-Technik Gebrauch gemacht um Explosionen und Laserschüsse möglichst "realistisch" darzustellen. Trotz allen technischen Höhenflügen werden bei LucasArts Kompromisse in Sachen Spielbarkeit gemacht. So bestehen beispielsweise Raumschiffe, die kleinen Jäger, ebenso wie die dicken Sternenzerstörer, weitestgehend aus Polygonen. Dies hat den erheblichen Vorteil, daß die Schiffe auch dann noch klar und in den richtigen Proportionen zu erkennen sind, wenn der eigene Flieger dicht an dem Gegner vorbeirauscht. Bei der Verwendung von Bitmap's kommt es hier zu dem berüchtigten "wegkippen" des Feindschiffes.

Der gößte Vorteil, den LuacsArts gegenüber den Kollegen hat, liegt auf der Hand: Im Hintergrund lauert die wohl erfolgreichste Sience-fiction-Story aller Zeiten. *Star Wars*, alleine der Name läßt die Fans erzittern. Der romantische High-Tech-Krimi bürgt für Qualität, Spannung und fulminante Space-Action.

Allerdings liegt hier auch die größte Gefahr für LucasArts: Durch das Filmvorbild sind die Erwartungen an *X-Wing* enorm. So kommt das Programmierteam nicht um eine technisch extrem knifflige "Todesstern"-Sequenz herum. Fehlt ein solcher Auftrag, dürften die waschechten Mini-Jedis wahrlich enttäuscht sein.

Origin schaffte Kino-Atmosphäre



Technischer Höhenflug: *Wing Commander*

Der Beginn ein

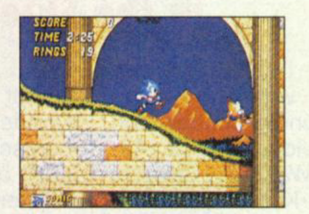


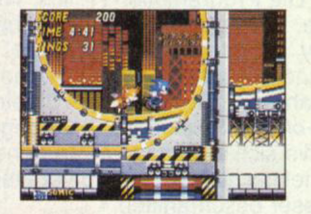


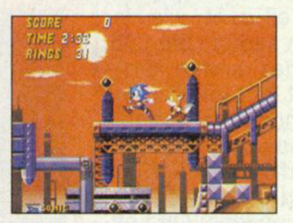
er sehr langen Freundschaft.



Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!







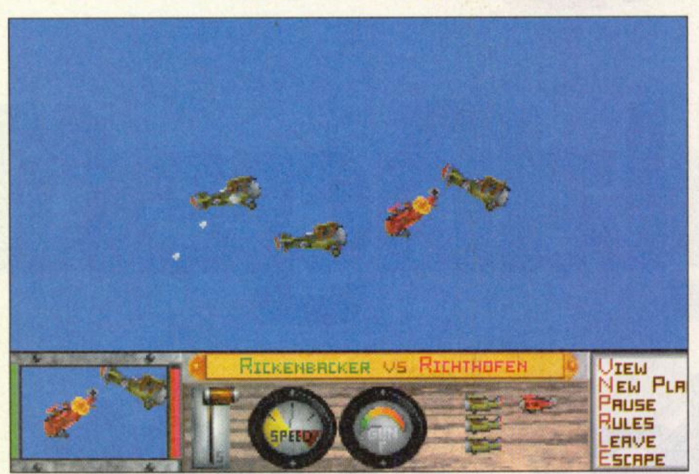


SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61



Der Bessere gewinnt.

Da doppelt der Decker



Die actionhaltigen Luftkämpfe werden von der Seite gezeigt

super

Moralapostel dürfen sich wieder verausgaben: Besonders während der "bombigen" Aufträge zeigt *Ancient Art of War* dem Pazifisten die Zähne. Da werden Wohnhäuser und Kulturstätten gebraten oder belebte Schützengräben leergebombt. Ab und an fällt während der "Dogfights" gar ein getroffener Pilot mit markerschütterndem Schrei aus seiner fliegenden Pappkiste. Abgesehen davon bietet der dritte Teil der Murry-Serie eine grandiose Mischung: abwechslungsreiche Strategie- und Action-Kost, verpackt in schöner Grafik, athmosphärischer Musik und viel verstecktem, aber ständig präsentem Witz. Die Luftkämpfe strotzen vor grafischen Gags und würden mit ihren süßen Fliegersprites selbst den Roten Baron zum Staunen bringen. Strategen kommen dabei voll auf ihre Kosten: Ob bei Lufkämpfen, Bombereinsätzen oder beim einfachen Waypoints-markieren – ständig wird nach taktischem Verstand und strategischem Feingefühl verlangt. Hartgesottene Taktiker sind mit dem Steuern der Luftflotte zwar etwas unterfordert, Einsteiger und "Just-for-Fun"-Generäle werden an dem Action-Strategiemix jedoch ihre helle Freude haben.

Ancient Art of War

in the Skies

gut

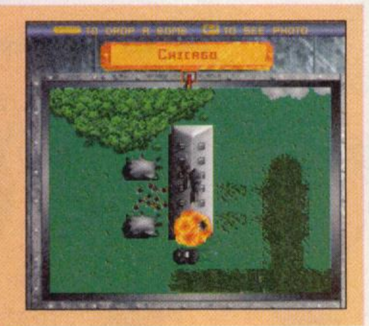
Entgegen dem martialischen Titel geht's im Spiel erfreulich unkonventionell und bunt zu. Besonders Sandkastenstrategen, die Ihren kriegerischen Job nicht ernst nehmen, werden deshalb Gefallen an den knatternden Kisten finden. Wer im Dreifachdecker des Roten Barons in den kunterbunten Himmel steigt, vergißt den ernsten Weltkrieg-Eins-Hintergrund. Die kleinen Flieger steuern sich besonders mit dem Joystick hervorragend. Die gewöhnungsbedürftige Perspektive hat man bald im Griff – komplizierte Flugfiguren sind kein Problem. Auch der große Strategieteil weiß zumindest grafisch zu gefallen. Was mir allerdings abgeht, ist eine durchgehende Campaign. Die einzelnen Szenarien sind zwar nett konstruiert, lassen sich aber leider nicht kombinieren. Punkt zwei: Wer gleich alle Bomber gegen die feindliche Hauptstadt schickt, hat in Nullkommanichts gewonnen – Etwas mehr Realismus hätte nicht geschadet.

Anfangs von Brøderbund angekündigt, flattert nun das Doppeldeckerepos *Ancient Art of War in the Skies* im Microprose-Konvoi gen Softwareladen. Die Programmiersippe Dave, Barry und Dee Dee Murry sorgten unter Apple-Freunden schon vor einigen Jahren mit zwei *Ancient-Art-of-War*-Spielen für Aufsehen, die sich auf kriegerische Techtelmechtel zu Land und zu Wasser beschränkten. Der dritte Teil geht, wie der Name schon sagt, in die Luft.

Inmitten des ersten Weltkriegs startet Ihr Eure Karriere als Kommandant der damals noch nicht so schlagkräftigen Militärfliegerflotte. Um Euch den Einstieg zu erleichtern, darf trainiert werden: Ob Luftkampf "Doppeldecker gegen Dreidecker" oder "Bomberbordschütze gegen Abfangjäger", ob Bombenübung oder Figurenfliegen – alles ist möglich. Wer ins harte Feldherrengeschäft schnuppern will, sucht sich den passenden Gegner (von Richthofen bis Wilhelm II.) und eins von 54 vorgegebenen Szenarios aus, in denen alle Feindaktivitäten vereitelt und Euer Gegenüber vernichtend geschlagen werden muß. Entweder zerstört Ihr seine Luftflotte, bombt die Hauptstadt in Grund und Boden oder schwächt Euren Feind so stark, daß er aufgibt.

Auf einer Karte lassen sich mit Maus oder Tastatur Wegpunkte für Eure Flieger festlegen – Bomber- oder Jägerverbände werden vorher zusammengestellt. Trefft Ihr auf feindliche Flieger, darf das Kämpfen dem Computer überlassen oder per Hand gefightet werden. Dabei seht Ihr einen Luftkampf von der Seite und steuert den Bomber-Bordschützen oder einen Doppeldecker. Bombardements werden von einer Zielkarte aus geplant. Dort positioniert Ihr einen Bomber und fliegt über die von oben gezeigte Landschaft. Auf Knopfdruck laßt Ihr eine von maximal 25 Bomben fallen oder steuert Eure Kiste. Grantige Flak's machen Euch dabei das Leben schwer. *kn*





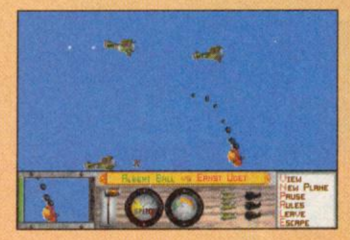


Der Feind wird mit Übermacht vom Himmel gefegt (unten)









Der Editor, die Karte und ein Dogfight (von oben nach unten).

Genre: Strategie	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Microprose	
MS-DOS	75%
Grafik: 60%	Sound: 65%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus	
Geplant für: -	

Besser Bunten



Rundenweise zieht Ihr Eure Einheiten über die Landkarte

Battles of Destiny

Strategiespiele erfreuen sich in den Vereinigten Staaten besonders großer Beliebtheit. Nicht umsonst sitzen die bekanntesten Programmierer des Genres in Amerika. Aktuellster USA-Import ist *Battles of Destiny*, aus dem Hause Quantum Quality Productions, die uns schon *The perfect General* bescherten. Spielerisch orientiert sich *Battles of Destiny* an dem Dan-Bunten-Klassiker *Global Conquest*. Alleine gegen drei Computergegner oder die entsprechende Anzahl menschlicher Kontrahenten steuert Ihr rundenweise verschiedene Truppeneinheiten (beispielsweise Infanterie, Panzer, Schlachtschiffe und Flugzeuge) über fiktive Landkarten. Ähnlich wie im berühmten Vorbild gilt's, Städte zu erobern, in denen dann neue Einheiten produziert werden. Für jede eingenommene Stadt und jede gewonnene Schlacht bekommt Ihr Punkte. Gesiegt hat derjenige, der am Ende einer bestimmten Rundenanzahl den High-Score innehält, als erster das Punktesoll erreicht, oder alle feindlichen Einheiten vernichtet hat. Wer genug von Solokarte oder den zwei "Campaigns" hat, darf mittels Editor neue Karten entwerfen und spielen. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: QQP
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 61%

Grafik: 29% **Sound: 14%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib
Geplant für: –

geht so

Die Begeisterung über das neue Strategiespiel Battles of Destiny währte bei General Hengst nur kurz. Denn der Versuch der QQP-Programmierer, aus dem Schützengraben zu hüpfen und den Feldherrnhügel zu erreichen, der von Global Conquest gehalten wird, bleibt im Ansatz stecken. Technisch liegt die High-Res-EGA-Grafik des Neuzugangs um Klassen hinter dem Vorbild. Dies ist noch verzeihlich. Weniger witzig: Strategisch haben sich die Designer einige kleine Patzer erlaubt. So werden bei *Battles of Destiny* die Marschrichtungen nicht angezeigt, Infos über Truppenteile sind extrem spärlich und das Beladen von Transportern ist zu umständlich. Auch der, recht anspruchsvolle, Editor verhilft dem Spiel nicht zur höheren Wertung.

Burgfrieden

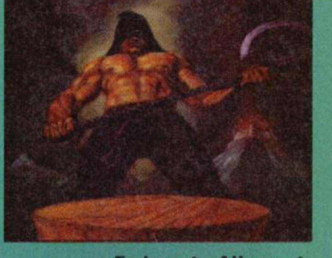


Die Burgen sprießen von allein gen Himmel.

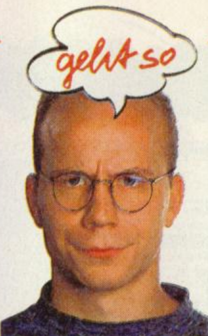
Castles 2

Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Nachricht von Mund zu Mund: "König Charles ist tot – Es lebe der neue König!". Nur eine Kleinigkeit läßt die Einwohner stutzen: Ihr König hinterließ gar keinen Erben. Für die gierigen Provinzhäupter die Chance, das Reich unter sich aufzuteilen. Ihr tretet als aufstrebender Jungfürst eines der Zwergstaaten ins *Castles-2*-Geschehen. Euer Ziel ist, das Königreich in die Gewalt und die Krone auf Euer Haupt zu bringen. Fünf kronengeile Banausen erheben Anspruch auf den Thron. Dabei hat jeder der noblen Herren andere Anfangsbedingungen. Als Landesvater erwarten Euch eine Menge Kinkerlitzchen. Die Führung der Armee und politisches Ränkeschmieden erfordern diplomatisches Geschick und salomonische Weisheit. Eure Untertanen sind emsig am Werkeln und häufen Lebensmittel und Rohstoffe an. Mit diesem Futterrückhalt habt Ihr erst einmal Handlungsfreiheit. Von einer Panoramakarte zieht Ihr die Fäden Eurer Politik. Da jede Eurer Aktionen Zeit kostet, zeigt Euch ein Balken die Mannschaftsstärke und den Verlauf der Handlung an. Ein Blick auf das zersplitterte Königreich genügt: Zahlreiche Kleinstaaten kämpfen ums Überleben. Doch bevor sich der spitzfindige Feldherr Neuland unter den Nagel reißt, wird die Lage gepeilt. Ein Spitzelkommando erkundet Bodenschätze, Eigentümer und Armeestärke des anvisierten Gebietes. Ist der Gegner eine Nummer zu groß, schleust Ihr stänkernde Politiker oder greuliche Saboteure. Ist Wirtschaft und Armee des Landes geschwächt, schlägt Eure schnelle Eingreiftruppe zu. Auf einem 3-D-Kampffeld werden Soldaten, Bogenschützen und Ritter von Euch positioniert. Fliegen Pfeile und brechen Knochen, seid Ihr zum passiven Zuschauer verurteilt. Ist die feindliche Armee vernichtet, fließen die Rohstoffe und Steuern des Landes in Eure Kasse. Bevor die einverleibten Bürger die Nase rümpfen können, stellt Ihr eine Burg auf die neueroberte Wiese. Ein 3-D-Editor erleichtert die Bauarbeiten, ein Punktekonto informiert Euch dabei über die Standfestigkeit der steinigen Immobilie. Mit einer Burg im Rücken könnt Ihr auch gleich die Steuerschraube anziehen. Habt Ihr genug finanzielle Rückläufe aus den besetzten Gebieten, bleiben genug Taler, um die Armee aufzurüsten, Ritter zu rekrutieren und Katapulte zu kaufen. Die nächste Eroberung wartet. Bevor Ihr jedoch die goldene Krone aufstülpt, steht Euch eine Audienz beim Papst bevor. *cd*

Ein Königreich in Eintracht: Nun wächst zusammen, was zusammen gehört.



Ende gut - Alles gut.



Im Vergleich zum ersten Teil hat sich einiges in der *Castles 2*-Architektur geändert: Mit der überarbeiteten Benutzerführung flutscht das Regieren, daß einem das Zepter raucht. Außer den bekannten Spielelementen aus Teil eins beflügeln ein Packen neuer Spielideen den Hobbykönig. Außerdem sind kleine Animationen und atmosphärisch gezeichnete Bilder Balsam für das Strategenauge. Rundherum ist die *Castles-2*-Strategiewelt durchdacht und läßt kaum Langweile aufkommen. Kritikpunkte sind die 3-D-Editoren, die selbst ambitionierte Bauexperten durch eigenartige Perspektiven täuscht. Eine Zumutung ist die musikalische Untermalung, bei der selbst Walther von der Vogelweide die Zitter aus der Hand fallen würde. In alten C-64-Zeiten war *Defender of the Crown* eines meiner Lieblingsspiele. Doch das *Castles-2*-Mittelalter-Feeling kam bei mir nicht an. Was vom Spiel übrig bleibt, ist ein akzeptables Strategierangel mit ansehnlicher Grafikzulage.



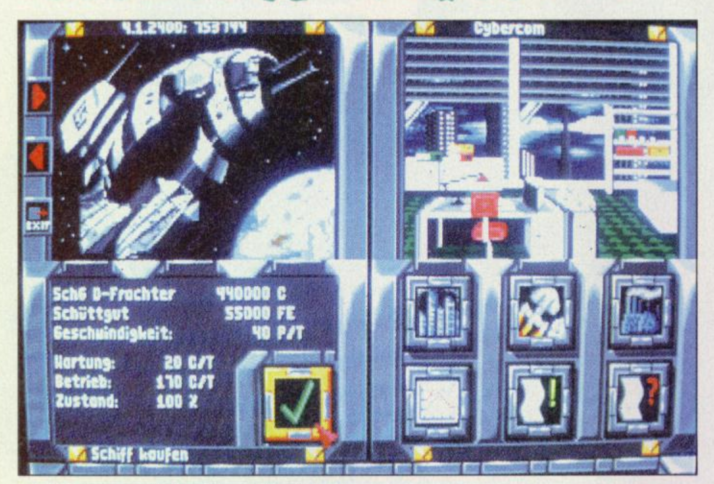
Besonders ritterlich geht's bei Interplay's neuestem Burgen-Bastelbogen nicht gerade zu: Im Stil des Oldies Defender of the Crown herrschen an den Castles-2-Höfen miese Intriganten, Meuchelmörder und neidische Nachbarn. Obwohl das Spielprinzip heillos bei dem berühmten Klassiker abgekupfert ist, die Jagd auf die Krone eher vom Zufall, denn von strategischen Überlegungen abhängt und die Benutzerführung etwas freundlicher ausfallen könnte (Warum wird nicht auf dem Landes-Wappen die aktuelle Festungsstärke angezeigt?), ringt der Burg-Fan mit wachsender Begeisterung um die Gunst des Papstes. Rempeln die eigenen Ritter erst einen Nachbar-Baron nach dem anderen aus dem Rennen, steigt der Adrenalinpegel und die Spannung. Vor allem, wenn unser Fürstentum wächst und gedeiht, wird's hektisch-anspruchsvoll und hält uns ordentlich auf Trab: Hier Diplomaten verschicken, dort die Ernte einfahren, da eine Burg reparieren.

Genre: Strategie
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 68%

Grafik: 52% Sound: 34%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: EMS, Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: –

Mondkalb im Angebot



Ein kleiner Stückgutfrachter für die schnelle Mark

Dynatech

Luke Skywalker hat immer genug Credits in seinen Jedi-Taschen, Buck Rogers quellen die Dollars aus den Vakuumhosen, Han Solo betankt seinen tausendjährigen Falken nur mit der Goldenen Kreditkarte. Hat sich jemals einer Gedanken gemacht, woher die Penunsen kommen? Welche Bank den Raumhelden unbegrenzten Kredit einräumt? *Dynatech* gibt Antwort: Die freie Marktwirtschaft existiert auch im Weltraum. Wer hier mithalten will, baut alleine oder zu zweit an seinem Wirtschaftsimperium. Ihr schafft Euch eine möglichst große Handelsflotte an, gründet Niederlassungen im bekannten Universum und schnappt den 19 Computerkonkurrenten die Aufträge vor der Nase weg. Für den nötigen Überblick sorgen Bilanzen, Statistiken und ein Fernschreiber, der über die Aktionen der Mitbewerber informiert. Der Finanzdschungel ist in handliche Menüportionen aufgeteilt, die mit Maus und Tastatur bedient werden.

Der Clou beim Handelskrieg: Der Bildschirm ist geteilt. Werden zwei menschliche Firmen gegründet, steigert jeder auf seiner Seite simultan das Bruttosozialprodukt. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Magic Bytes

AMIGA 68%

Grafik: 47% Sound: 53%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS, ST



Wirtschaftsspiele sind aus der deutschen Computerlandschaft nicht wegzudenken. Während die internationale Konkurrenz immer aufwendigere Simulationen und Abenteuer abliefert, ist Software "Made in Germany" fast gleichbedeutend mit Produktivitätssteigerung und fader Hochzinspolitik. Deshalb erfreulich: *Dynatech* schafft den Hypersprung aus dem Wirtschaftseinerlei und überzeugt durch Übersichtlichkeit und sauberes Finanzmodell. Im simultanen Duellmodus kommt sogar Hektik auf – im ansonsten behäbigen Genre eine rühmliche Ausnahme. Wer von Bilanzen und Frachtraten nicht lassen kann, wird mit *Dynatech* zufrieden sein und langfristig motiviert.

Risiko Deluxe



Nur wer alle Provinzen erobert, darf König werden

Erben des Throns

Vor über zehn Jahren schickte sich ein extrem einfaches Strategiebrettspiel an, die Wohnzimmer dieser Welt zu erobern: Risiko. Der überraschende Erfolg des Spiels rief bald findige Computer-Freaks auf den Plan, die die ersten elektronischen Risikovarianten ersonnen. Auch heutzutage greifen Spieldesigner das Risikoprinzip gerne auf. Die *Erben des Throns* sind eine Art Luxusrisiko. Ihr versucht Euch zum König eines Fantasielandes aufzuschwingen. Wahlweise spielt Ihr solo gegen den Computer oder gegen bis zu drei Kontrahenten. Ihr müßt Soldaten anheuern, Burgen sowie Dörfer bauen und Provinzen erobern. Erst wenn Ihr Euch den letzten Fitzel Land unter den Nagel gerissen habt, könnt Ihr Euch zum König krönen.

Vor dem Spielstart legt Ihr verschiedene Grundwerte und damit den Schwierigkeitsgrad fest. Hier wird angegeben, mit wieviel Geld und Dörfern Ihr startet, ob sich das Wetter ändert und ob die Geländebeschaffenheit eine Auswirkung auf die Kämpfe hat. Zudem gibt es Zufallsereignisse: Ein Bettler klopft mit Informationen an die Tür oder ein Drache futtert ein paar Soldaten. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: GDG
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: GDG

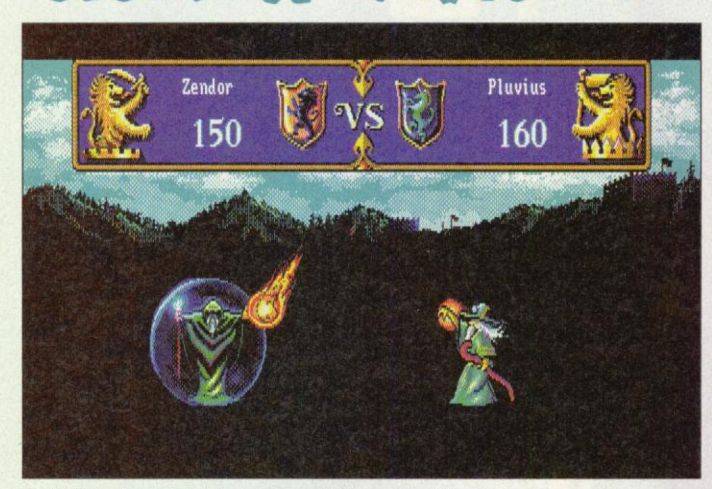
MS-DOS 70%

Grafik: 49% Sound: 33%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: Amiga, ST, C 64



Nichts geht über eine Partie *Risiko* im Kreise werter Kollegen. Sind das Originalbrett oder die meisten Kumpels mal nicht zur Hand, füllt diese ordentlich aufgebohrte Computervariante die Lücke dicke wieder aus. Dank spritziger Zufallsereignisse, angenehm variierbarem Schwierigkeitsgrad und der komfortablen Bedienung, steht der vergnüglichen Jagd nach der Königskrone kaum noch etwas im Wege. Ein besonderes Leckerli sind die zahlreichen VGA-Bilder und Zwischensequenzen, die das trockene Taktikgeümmel optisch auflockern. So gerne ich *Erben des Thrones* auch spiele: Ein wenig mehr innovative Eigenideen hätten dem Spiel sicher gut getan.

Auch ohne Sechseck was los



Bei Kämpfen wird diese Perspektive eingeblendet

Gemfire



Es geht auch ohne Hex-Felder: Das *Gemfire*-Schlachtfeld.

Vor dem Start suchen wir uns einen passenden Berater aus

Japans Strategieschmiede Koei gönnt sich keine Ruhe. Im gutgeölten Rhythmus einer Schweizer Kuckucksuhr schieben die fernöstlichen Taktikexperten in regelmäßigen Abständen neues Strategiefutter in die Läden. Das jüngste Spiel unterscheidet sich in vielen Punkten kaum von den bekannten Koei-Spielen im Stil eines *Nobunaga's Ambiton* oder den berühmten *Bandit Kings of Ancient China*. Im gewohnten 640x200-Punkte-EGA-High-Res-Look, ist eine Übersichtskarte eines Landes zu sehen, das in kleinere Provinzen unterteilt ist.

Ihr seid – vier Grundszenarien stehen zur Wahl – ein kleiner Landesfürst, der sich die restlichen Ländereien einverleiben möchte. Zu Beginn sucht Ihr Euch einen vorgefertigten Spiel-Charakter und einen Berater aus, der Euch später wichtige Tips gibt. Jeder Ratgeber hat spezielle Vorlieben. Einige sind diplomatisch besonders gut bewandert und regeln die Staatsgeschäfte friedlich, andere entpuppen sich als grandiose Feldherren und meucheln die Nachbarn im Handumdrehen nieder.

Gesteuert wird Euer Königreich am besten via Maus. An die Stelle herkömmlicher Zahlenkolonen älterer Koei-Programme sind nun kleine Icons getreten. Ob Ihr Soldaten anheuern, die Ernte oder Eure Provinzen kontrollieren wollt: Ein Mausklick auf das entsprechende Symbol reicht aus.

Die größte Neuerung, die *Gemfire* im Vergleich zu den Kollegen zu bieten hat: Es gibt keine "Hex"-Felder mehr. Schlachten laufen auf Wunsch automatisch ab, aber wenn Ihr selbst das Kommando übernehmt, sieht das Kampfgebiet etwas anders aus als von Koei gewohnt. Es ist in kleine Quadrate unterteilt. Die gegnerischen Parteien nehmen jeweils am anderen Ende des Feldes Aufstellung. Ein Klick auf die passende Einheit und Ihr könnt den Truppen verschiedene Befehle ("marschieren", "angreifen", "Zaun bauen", "Zaun einreißen") erteilen. Kommen sich die Soldaten feindlicher Parteien ins Gehege, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet, in der Ihr das Schlachtengetümmel betrachten könnt. Fegen Eure Armeen die feindlichen Einheiten vom Spielfeld, steigt nicht nur der Landbesitz, sondern auch Euer Portemonnaie und das Prestige.

Unsere Bildschirmfotos stammen von der englischen Testversion. *mh*



Die meisten Funktionen in *Gemfire* lassen sich per Maus aktivieren

gut

Ultrakonservative Koei-Experten werden erstmal kräftig schlucken: Keine Hex-Felder - dies gilt in den Kreisen hehrer Strategiefreaks als schiere Blasphemie. Wer die Taktik-Computerspiele-Welt nicht ganz aus diesem engen Scheuklappenblickwinkel sieht, freundet sich schnell mit Gemfire an. Eine komfortable Benutzerführung, und das erfreulich einfach gelöste Kampfsystem zeigen, daß die Koei-Designer ihre Hausaufgaben gemacht haben. Die Zeiten dröger Zahlenkolonen und Tastenfummelei sind mit Gemfire entgültig vorbei. Etwas störend wirkt sich vor allem bei fortgeschrittenen Spielern nur der etwas zu niedrige Schwierigkeitsgrad aus. Ein Hauch mehr taktische Herausforderung hätte Gemfire zu einer höheren Wertung verholfen.

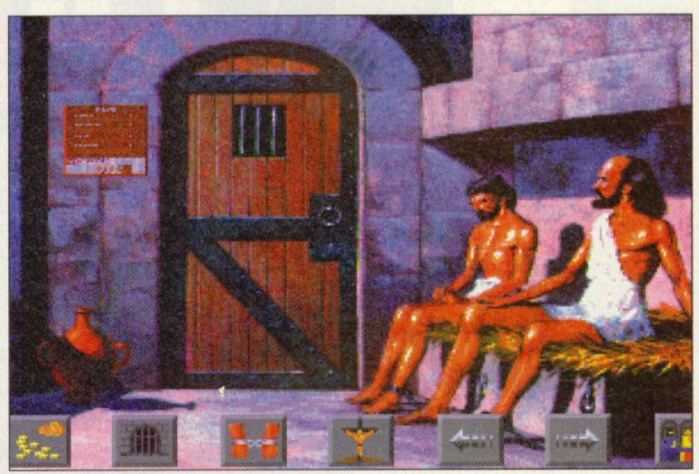
Genre: Strategie
Hersteller: Koei/Infogames
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 64%

Grafik:54% Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA (High-Res)
Unterstützt: Soundblaster, VGA, Maus
Geplant für: –


SUPERVISION
UNGLAUBLICH TAUGLICH:
GRÖSSER!
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!
BESSER!
Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!
GÜNSTIGER!
Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!
SUPERVISION
HIGH QUALITY STEREO SOUND
SELECT
PAUSE
START
B
A
HARTUNG SPIELE-BERLIN
Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis !
◆ 4-Direction-Joypad
◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
◆ Super-Sound-System
◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
◆ Crystball-Spiel enthalten
SUPERVISION
Video-Action mit System!
◆ SUPERVISION - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer!
(über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)
© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH
Die Spiele mit dem Panda.
HARTUNG SPIELE-BERLIN

Regenten im Regen



Jeder nur ein Kreuz: ein bewährtes Mittel im Strafvollzug

Elysium

Anno domini 390: Als abtrünniger römischer Präfekt buchhaltert Ihr gegen den Rest der Welt. Gleich sechs Mitspieler versuchen in *Elysium* eine von sechs unabhängigen römischen Provinzen zum ultimativen Imperium aufzublasen. Das typische Landesoberhaupt beschäftigt sich mit der Organisation und Planung der Staatsangelegenheiten. Selbst in der modernen Politik nicht unbekannt, gilt es bei *Elysium* mit dem chronisch leeren Staatssäckel hauszuhalten: Alle Bereiche des öffentlichen Lebens wollen bedacht sein. Im Thronsaal trefft Ihr auf drei Minister. Klickt Ihr einen der Herren an, öffnen sich verschiedene Menüs. Über den Wirtschaftsminister steuert Ihr Handel und Abgaben. Außerdem gehört der Bau von verschiedenen Einrichtungen in sein Ressort. Der Justizminister hat die Gerichtsbarkeit, vom Strafverfahren bis zur Verbrechensaufklärung am Hals. Natürlich rechts prunkt der Verteidigungsminister in metallener Stumpfheit: Über ihn bestimmt Ihr die Größe des Heeres, und gegen welche Region die Kriegsmaschine in Gang gesetzt wird. Am Ende des Jahres bekommt Ihr die Resultate serviert. *cd*

Genre: Strategie
Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Magic Bytes

MS-DOS 47%

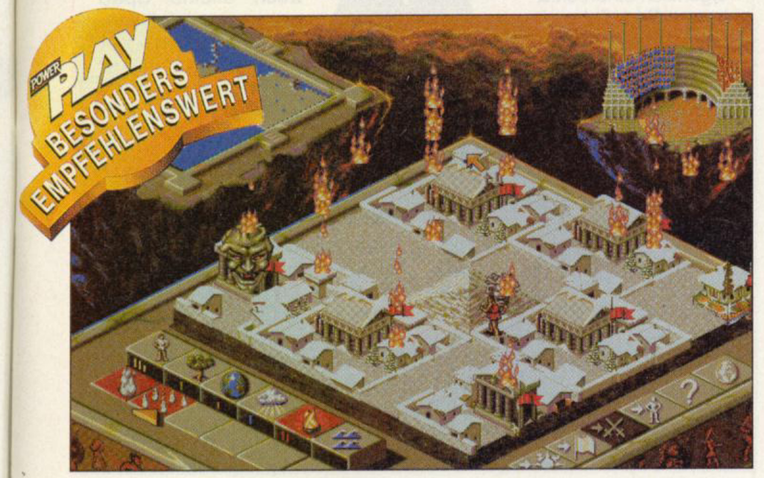
Grafik: 44% **Sound: 37%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib, Joystick
Geplant für: –





Spiele um das römische Reich haben Hochkonjunktur: Nach den Beinahegurken Cäsar und Rome: 92 AD packt Magic Bytes das Thema anders an. Unter den Blinden ist der Einäugige Imperator: Denn obwohl sich *Elysium* auf die trockene Zahlenschiebereien beschränkt, also keine ruckelnden Römer über den Bildschirm ziehen oder am städtischen Häuserbau herumgedoktort wird, geht es als unangefochtener Sieger aus der Dreierrunde hervor. Hübsche Grafiken und eine nette Musik bringen den gewissen römischen Flair in das strategische Zahlengeschiebe. Hat man alle Menüs einmal durch, greift auch der motivierteste Regent lechzend zum Weinschlauch – da zieht auch der kompakte Mehrspielermodus nicht mehr.

Die Götter müssen verrückt sein



Hier entsteht eine Stadt, die wir mit einem Feuerregen abfackeln.

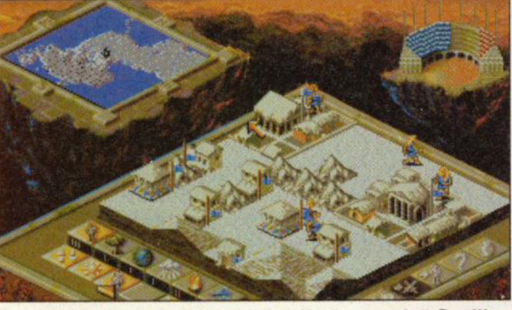
Populous 2

April 1989: Voller Elan tippten emsige *POWER-PLAY*-Redakteure an neuen Artikeln. Mit dem Arbeitseifer war's jedoch prompt vorbei, als gierige Kollegenhände aus dem morgendlichen Postberg eine harmlos aussehende Diskette mit der Aufschrift *Populous* fischten. Das Resultat ist bekannt: Die Arbeit blieb lange Zeit liegen, das Newcomer-Team Bullfrog sackte für den Strategie-Suchtknaller tonnenweise Preise ein.

Dezember 1991: Über zwei Jahre sind seit dem *Populous*-Phänomen vergangen, als Bullfrog den langersehnten offiziellen Nachfolger zum Klassiker präsentiert - allerdings nur für Amiga und Atari ST. Besitzer eines PCs gingen ersteinmal leer aus - bis heute. Nun, wiederum ein Jahr später, gibt's *Populous 2* auch für MS-DOS-Rechner. Auf den ersten Blick sieht die Nummero Zwei dem Erstling zum Verwechseln ähnlich. Zwei muntere Völkchen, das eine rot, das andere blau, tummeln sich auf einer Weltenkarte, die aus einer isometrischen Perspektive zu sehen ist.

Eine große und vor allem glückliche Anhängerschar ist bei *Populous 2* spielentscheidend. Je mehr Einwohner in Eurem Königreich, desto mehr "Energie" fließt Euch zu. Die Energie wird für Katastrophen benötigt. Katastrophen sind natürlich dazu da, die Bevölkerung des Gegners möglichst klein zu halten. Im "Götterdämmerungs"-Menü zeigen sich die ersten Unterschiede zwischen *Populous 2* und dem Vorläufer. Gab's in *Populous 1* nur sechs Katastrophen, bietet der Neuling derer 25. Das Spektrum der Optionen liest sich wie eine "Gotteszorn"-Fibel. Feuerregen, Giftpilz-Plagen, Wirbelwinde, Sümpfe und Gewitterstürme sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Vernichtungskatalog.

Ein weiterer Unterschied: Ihr dürft nicht von vorneherein alle Katastrophen benutzen. Durch erfolgreiches Absolvieren eines Szenarios (1000 sind es insgesamt), bekommt Ihr "Erfahrungs"-Punkte, die Ihr auf sechs Katastrophen-Grund-Typen verteilen dürft. *mh*





Der kleine Unterschied: Links die "normale" Grafik mit 256 Farben, rechts die hochauflösende Version

Super

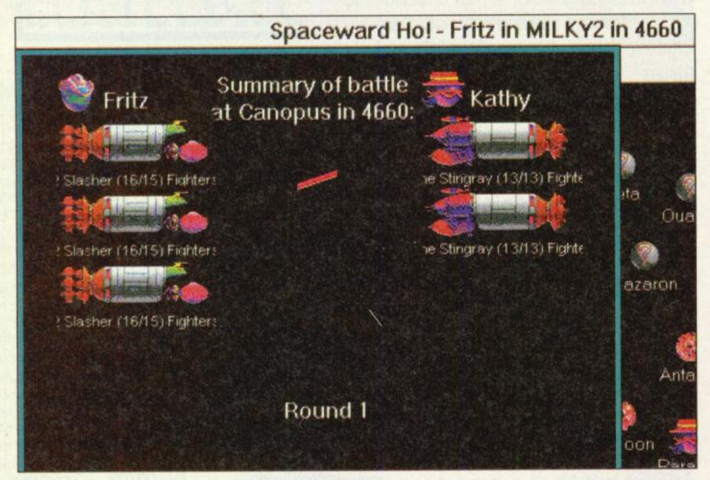
Gelungener kann eine Fortsetzung kaum sein. Zwar muß *Populous 2* ohne den "Innovations-Bonus" des Vorgängers auskommen, doch macht es dies durch höhere Komplexität und gestiegenen strategischen Anspruch wieder wett. Glücklicherweise wird das Mehr an spielerischer Vielfalt nicht durch unnötig komplizierte Bedienung oder Katastrophenfummelei erkauft. Im Gegenteil: Dank der herrlich einfachen Benutzerführung geht das fröhliche Weltenbasteln locker von der Götterhand. Ein Leckerbissen ist die (optional anwählbare) hochauflösende VGA-Grafik. Hier werden nur 16 statt der üblichen 256 Farben in niedriger Auflösungsstufe geboten. Dafür wird das Spielerauge mit liebevoller Detailtreue belohnt. *Populous 2* ist ein geradezu göttliches Spielvergnügen, das sich kein PC-Besitzer entgehen lassen sollte.

Genre: Strategie
Hersteller: Bullfrog/ Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Selling Points

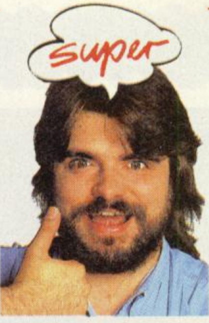
MS-DOS 90%

Grafik: 80% **Sound: 59%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Bereits erschienen für: Amiga, ST

Es kann nur einen geben



Kommt's zu einer Raumschlacht, wird diese Fenster eingeblendet



Das Spielprinzip von *Spaceward Ho!* hat eigentlich einen ultralangen Bart. Schon in grauer Vor-Heimcomputer-Zeit kannte man diese "Viele Leute erobern eine Galaxis"-Spiele unter dem Namen "Postspiel". Post deshalb, weil die Teilnehmer Ihre Züge mühsam anhand von ellenlangen Tabellen und Zahlenkolonen errechnen mußten, und per Postkarte an einen Spielleiter schickten. Selbst *Spaceward Ho!* läßt sich, wenn kein Netzwerk greifbar ist, auch auf dem Postweg spielen. Ihr macht einen Zug, verschickt die Diskette an den nächsten Spieler, und so weiter... Ein mühsamer Weg, der sich jedoch auszahlt. Zwar macht's auch alleine Spaß gegen den intelligenten Computergegner anzutreten, aber wer einmal *Spaceward Ho!* via *Novell-Net* mit einer ganzen Horde wilder Redakteuerskollegen erlebt hat, möchte die stundenlangen Eroberungsfeldzüge nicht mehr missen. Wenn sich kurzfristige Allianzen bilden, um den Vorstand von seinem letzten Planeten zu schubsen, oder sich langjährige Kumpels um einen Weltallsektor in die Wolle kriegen, steigt die Motivation gewaltig. Netzwerkkarten-Hersteller sollten dieses Spiel unbedingt ihren Packungen beilegen.

Spaceward Ho!

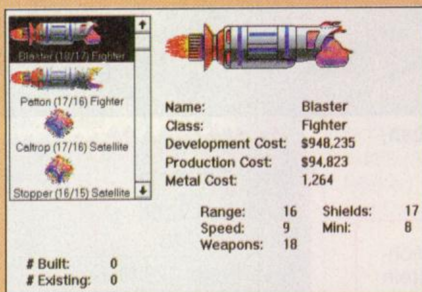
Die Erde ist Euch zu klein? Ihr träumt davon, Planeten zu erobern und auf fernen Sternen Kolonien zu gründen? Ihr kennt ungefähr ein Dutzend Leutchen mit einem PC, die den gleichen Wunsch haben? Kein Problem. Was bisher nur in der Phantasie oder im Sf-Roman Wirklichkeit wurde, flimmert nun über PC-Bildschirme. *Spaceward Ho!* lautet das digitale Zauberwort für Weltenbummler. "Erobere die komplette Galaxis!", heißt die Aufgabe des neusten New-World-Strategiespiels, das es sowohl als DOS-Version und Windows-Fassung (unsere Testversion) gibt. Entweder spielt Ihr *Spaceward Ho!* alleine gegen bis zu 19 Computergegner oder im Drahtverbund eines Netzwerkes gegen Kollegen - die alle das gleiche Ziel wie Ihr verfolgen.

Die Regeln Eures galaktischen Feldzuges sind simpel. Vor dem Start sucht Ihr Euch die Form der zukünftigen Milchstraße (Kugelhaufen, Spiralnebel) und die Größe des Universums aus. Sind alle Angaben gemacht, fangt Ihr mit einem einzigen Planeten, einem Scout-Raumschiff und einem Kolonistenraumer an. Alle anderen Planeten des Universums sind unbekannt und müssen von den Scout-Schiffen erforscht werden. Erst wenn Ihr Daten über den ausgesuchten Planeten bekommen habt, dürft Ihr ihn zur Besiedelung freigeben. Natürlich gibt's gewaltige Unterschiede in der Qualität der Kolonien. Bei einigen ist die Gravitation zu niedrig, bei anderen die Temperatur zu hoch. Dank Finanzhilfe können einige der Planeten umgewandelt werden, so daß die Bevölkerung wächst und gedeiht. Erst wenn ein Planet so erdähnlich wie möglich ist, wirft die neue Kolonie einen Profit ab.

Via einfachem Menü steuert Ihr den aktuellen Finanzhaushalt, verteilt Geld an die eroberten Planeten (die noch keinen Gewinn machen) und entscheidet, wieviel Finanzmittel in Forschungsprojekte gesteckt werden. Dies ist besonders wichtig, denn im Laufe des Spieles dürft Ihr Eure eigenen Raumschiffe zusammenbasteln. Entweder baut Ihr die bekannten Scout- und Kolonistenschiffe, oder laßt in den Werften stationäre Wachsatelliten und Kriegsschiffe zusammenschweißen. Mit diesen können von Kollegen besetzte Planeten kurzerhand überfallen werden. Trefft Ihr unterwegs auf eine feindliche Flotte, wird in einem besonderen Fenster der Ausgang der Schlacht in einer kleinen Actionsequenz angezeigt. Das Dumme ist nur: Der Bau von Schiffen kostet nicht nur Geld, sondern auch Rohstoffe. Im Spiel gibt's leider nur einen einzigen Rohstoff - und zwar Metall. Da in der Galaxis die Metallvorräte begrenzt sind, müßt Ihr im Umgang mit den Raumschiffen vorsichtig sein. *mh*



Hier wird die künftige Galaxis Euren Vorstellungen entsprechend zusammengebastelt



Wir bauen uns ein neues Raumschiff: Per Mausklick werden die Einzelteile ausgesucht



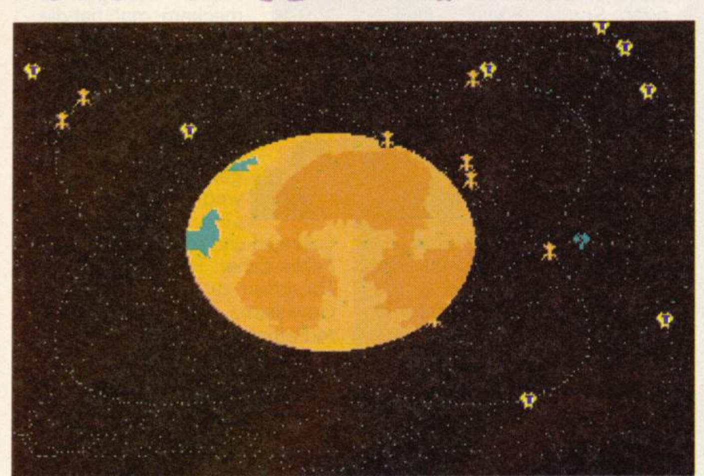
Das Universum bebt: 20 Spieler prügeln sich um die Herrschaft im All.

Genre: Strategie
Hersteller: New World Computing
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 82%

Grafik: 33% Sound: 24%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 20 MHz, Windows 3.1, VGA, Maus
Unterstützt: Windows-Multimedia-Extensions
Geplant für: bitte ergänzen

Sie sind grün



Im Orbit eines Planeten sammelt sich unsere Invasionsflotte

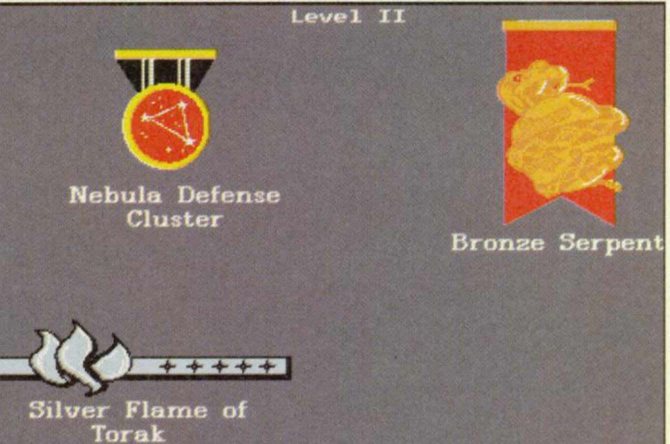
Star Legions



Eine Angriffszone im Überlick (links) und in der Vergrößerung (rechts)

Taktik-Freaks werden beim Wort "Krellaner" die Ohren spitzen. Tummelten sich diese eroberungswütigen Alien-Strategen doch schon in den beiden berühmten Spieleklassikern der *Starfleet*-Reihe. Das krellanische Empire hat im Laufe der Jahre nichts von seiner Schlagkraft eingebüßt. Zwar ist die hochauflösende EGA-Grafik von *Star Legions* nicht mehr zeitgemäß, aber die strategische Herausforderung ist enorm. Obwohl nur zwei Truppentypen zur Wahl stehen, kommt ein Invasionskommandeur besonders in späteren Szenarios gehörig ins Schwitzen – vor allem, wenn sich das Zeitlimit dem Ende neigt. Welche Truppen wann und wo eingesetzt werden, ist ebenso von entscheidender taktischer Bedeutung, wie geschicktes Postieren des Invasions-Flottenverbandes im Orbit.

gut



Nach erfolgreicher Eroberung gibt's ein paar Orden

Das Böse in diesem Universum hat eine Farbe: Grün! Die Krellaner sind quasi eine grüne Version der berühmt-berüchtigten Klingonen aus der Sf-Serie Star Trek. Wie die Kollegen aus Film und Fernsehen, haben Krellaner ein Faible fürs Erobern friedliebender Planeten und fühlen sich nur im Schlachtgetümmel so richtig wohl. Deshalb streifen riesige Krellan-Flottenverbände durch die Tiefen des Alls, immer auf der Suche nach einem lauschigen Planeten, den man besetzen könnte. Erzfeind des Krellan-Imperiums ist ein demokratischer Planetenbund, kurz UGA genannt. Wer jedoch glaubt, die Truppen der UGA gegen das miese Krellan-Empire in die Schlacht zu führen, irrt gewaltig: In dem Strategiespiel *Star Legions* schlüpft Ihr in die grüne Haut eines krellanischen Nachwuchsgenerals.

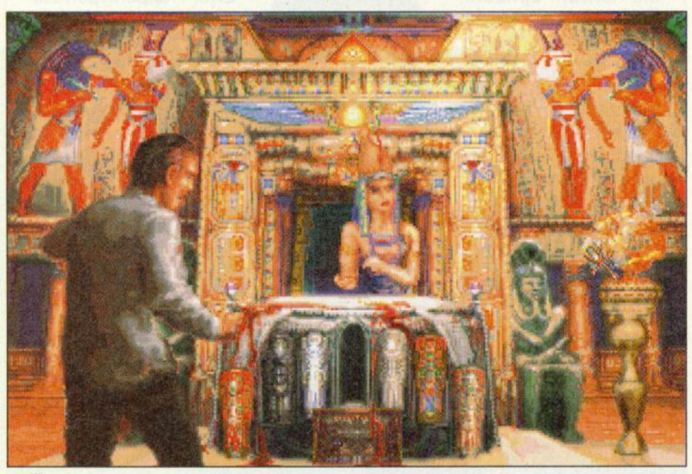
Eure Aufgabe ist es, unter Zeitdruck Planeten zu erobern und dem Imperium einzuverleiben. Zu Beginn gilt es, ein paar unwichtige Sternensysteme zu erobern. Die Planeten sind in verschiedene Technologiestufen eingeteilt. Je höher die Stufe, desto fähigere Truppen haben die Planetenbewohner und desto besser sind die Planeten mit Lasern, Raketen und Schutzschirmen geschützt. Ihr leitet die Invasion vom Bord Eures Flaggschiffes aus. Um zu gewinnen, müssen meistens alle Städte eines Planeten eingenommen oder zerstört werden. Per Mausklick sucht Ihr Euch die gewünschten Städte aus und sendet Truppen dorthin. Zwei verschiedene Truppentypen stehen dabei zur Wahl. Die etwas schächeren "Shocktroopers" und kräftige "Warriors". Erstere lassen sich via Transporterstrahl direkt auf der Planetenoberfläche, "Warriors" nur per Landungsboot absetzen. Sind die Einheiten gelandet, könnt Ihr auf Knopfdruck unterschiedliche Kommandos wie "angreifen", "verteidigen" und "zurückziehen" an die komplette Einheit oder einzelne Truppenteile geben. Um den Überblick in dem Echtzeitkampfgetümmel zu behalten, gibt's vergrößerbare Karten für die angegriffenen Städte und Komplettübersichten über den ganzen Planeten. Ungeduldige Generäle bombardieren kurzerhand den Planeten. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Mindcraft
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 76%

Grafik: 48% **Sound:** 53%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA (High-Res)
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: –

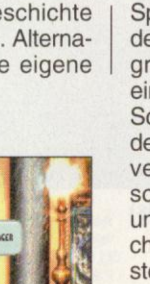
Walk like an Egyptian

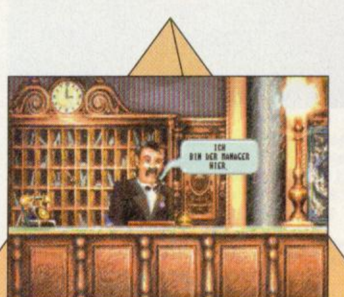


In Ägypten erwarten Euch nicht nur Kamele und Pyramiden

Daughter of Serpents

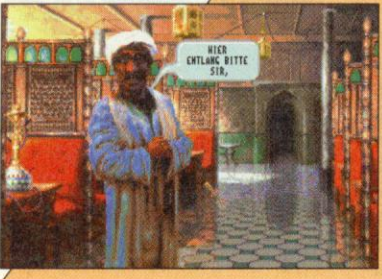
Chris Elliott steht auf H.P. Lovecraft und seine dunklen Fantasiegebilde. Seit über zehn Jahren beschäftigt er sich mit dem amerikanischen Horror-Autor, schreibt Artikel, entwirft Brett- und Rollenspielszenarien und programmierte zusammen mit Richard Edwards das Computer-Adventure *Hound of Shadows*. Leider konnte Chris mit seinem Erstling weder die Kritik noch die Käufer überzeugen. Nach über zwei Jahren Erholungsphase, ausführlicher Recherche und Quellenstudium taucht er jetzt im ägyptischen Alexandria der zwanziger Jahre wieder auf. Chris wandelt immer noch auf Lovecraft's Pfaden. Wieder steht der erschreckende Cthulhu-Mythos (altgriechisch für "Legende") des Schriftstellers im Mittelpunkt. Rätselhafte Morde, Pharaonen-Flüche und archäologische Funde, lassen eine Bedrohung von mindestens kosmischen Ausmaßen erahnen. Um die spontan losbrechende Mumienflut einzudämmen, steigt Ihr in eine von sechs Abenteuerrollen. Da jedes Expeditionsmitglied andere Charakterwerte besitzt, gestaltet sich die Geschichte jeweils unterschiedlich. Alternativ dazu dürft Ihr eine eigene Spielfigur entwickeln. Jeden Ort den Ihr besucht, werden Standgrafiken geladen, ab und zu eine Animation. Die ägyptische Schatzsuche wird komplett mit der Maus gesteuert. Der Cursor verändert sich in den unterschiedlichen Spielsituationen und zeigt automatisch an, welche Handlungen zur Verfügung stehen. Gespräche laufen weitgehend automatisch ab, sporadisch dürft Ihr aus zwei Antworten wählen. Um den Transport Eures Helden müßt Ihr Euch keine Sorgen machen. Alle Sehenswürdigkeiten in Alexandria sind auf einer Straßenkarte markiert, das Programm übernimmt den Teleport-Dienst auf Mausklick. Wer im Abenteuerdickicht die Orientierung verliert, schlägt im computerisierten Tagebuch nach. Dort findet Ihr wichtige Hinweise und aktuelle Aufgaben, die als nächstes zu erledigen sind. *vw*



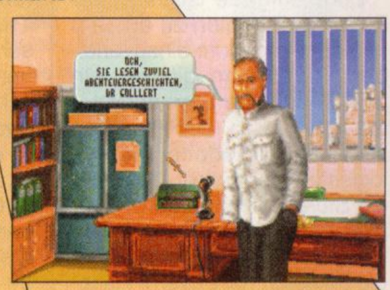


Die Rezeption des Savoy Hotels fungiert als Nachrichten-Börse.

Von Sehenswürdigkeit zu Sehenswürdigkeit auf der Straßenkarte.



Den Reiseführer sollte man immer im Gepäck haben.



Sprechblase: Was hat uns die zwielichtige Type zu sagen?

geht so

Wer am liebsten turbulente Rätsel im Stil von *Indiana Jones* oder *Space Quest* löst, wird in der künstlerischen Umgebung von *Daughter of Serpents* vor Langeweile verkümmern. Man hat die blasierte und träge Kolonialatmosphäre der damaligen Zeit so gut hingekriegt, daß unsere Motivation irgendwo in den Quellen des Nils versickert. Was an Kurzweil fehlt, wurde konsequent durch Informationsüberfluß ersetzt. Allein der integrierte Reiseführer hätte locker für ein eigenes Textadventure ausgereicht. An Grafik und Sound gibt's qualitativ wenig zu meckern, man hat die 20 MByte jedoch wenig sinnvoll verwendet. Im Verhältnis zu ähnlich großen Spielen wundert man sich über die arg wenigen Bilder. Die durchweg deutschen Texte sind erstaunlich gut gelungen und kommen fast ohne Fehler daher. Trotzdem kann ich *Daughter of Serpents* guten Gewissens nur Einsteigernaturen empfehlen, die auf Umfang und knackige Rätseleien wenig Wert legen.

na ja

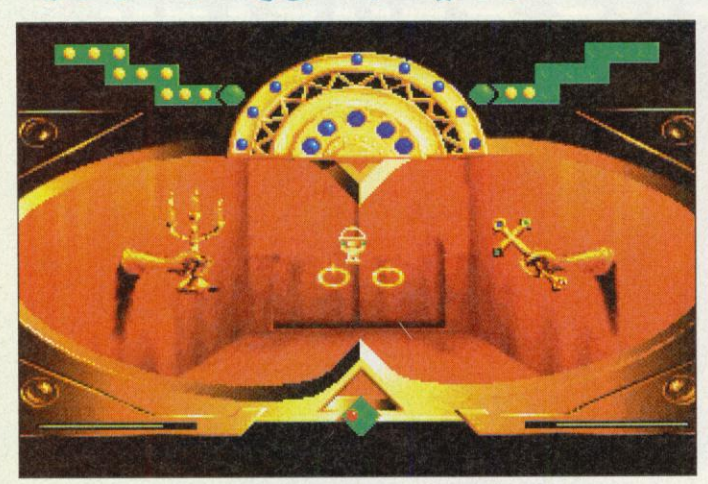
Was Volker vermessen als "Informationsüberfluß" bezeichnet, stellt sich in meinen Augen eher als Speicherplatzfreßsack dar. Wer *Daughter of Serpents* spielt, bewegt sich auf einem festgelegten Pfad durch eine grafisch eindrucksvolle Alexandria-Reise, löst ganze zwei Rätsel und steht nach 80 Minuten vor dem Abspann. Der Rest der 20 MByte gingen für obigen Reiseführer flöten, der zudem in keinster Weise zur Lösung des Spiels beiträgt. Die Idee, mit den verschiedensten Charakteren unterschiedliche Lösungswege zu finden, ist zwar gut, wurde aber nicht in die Tat umgesetzt. Ist unser Mann ein Detektiv, wird zum Beispiel die böse Griechin dank unserer Hilfe verhaftet. Spielen wir einen Okkultisten, dient sie als Ansprechpartnerin und Reiseführerin, wird dann jedoch ebenfalls verhaftet – ohne unsere Hilfe. Der Lösungweg bleibt bis auf einige Unterhaltungen mit dem ägyptischen Kommissar ein und derselbe. Wer noch nie ein Adventure gesehen hat und gerne reinschnuppern will, darf zugreifen – ein Schwierigkeitsgrad existiert nicht. Computerspieler mit anstehendem Ägyptenurlaub legen sich Milleniums Reiseführer ebenfalls zu: *Daughter of Serpents* läßt sich am besten als Nachschlagewerk benutzen.

Genre: Adventure
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Millennium

MS-DOS 48%

Grafik: 64% Sound: 54%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 25 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –

Quetzalcoatl



Wie öffnet sich diese Türe? Eines der *Inca*-typischen Rätsel

Coktel Visions *Inca* glänzt vor allem mit der durchgestylten Präsentation: Grafisch beeindruckende Zwischensequenzen, flüssig drehende und zoomende Dungeons und ein überaus atmosphärischer Panflöten-Soundtrack lassen den Spieler gewaltig staunen. Besonders die 3-D-Wanderung über Aguirres Schiff begeistert bei jedem Versuch auf's Neue. Spielerisch geht's überaus abwechslungsreich zu: Neben Weltraumgefechten lösen wir knackige Rätsel und erforschen finstere Dungeons, wobei jede Spielstufe mit Genre-typischen Elementen protzt. So gibt's in den Dungeons praktisches Automapping, in den Adventure-Parts das obligatorische Inventory und im Kampfraumer Schutzschild, Radar und Zielelektronik. Die reichlich vorhandene Abwechslung motiviert den Entdeckergeist, täuscht dabei jedoch nicht über teilweise dilettantische Fehler hinweg. Zum einen werden die Raumkämpfe schnell schwer und gehen auf Dauer gehörig auf die Nerven. Desweiteren tauchen in den Dungeons zahlreiche knackige Feinde auf, die schnöde abgeballert werden müssen - allein die Rätseleinlagen überzeugen. Dank technischer Perfektion und massenhaft Abwechslung ein gutes Spiel, das stellenweise jedoch an frustrierenden Mankos krankt.

Inca

Die Herrschaft der *Inca* in Südamerika gehört bis heute zu den sagenumwobensten Abschnitten der Weltgeschichte. Die bis heute rätselhafte und zugleich beeindruckende Kultur der *Inca* gibt selbst versierten Archäologen eine Menge Rätsel auf. Wenn der spanische Eroberer Pizarro die relativ friedliebende Kultur 1532 nicht gänzlich ausgebrannt hätte, wären sicher zahlreiche Wissenschaftler arbeitslos. Die Wahrheit kommt nun jedoch ans Licht: Die *Inca* wurden nicht ausgerottet - ihre Kultur hängt lediglich verzweifelt in einem Raum-Zeit-Kontinuum. Der vorletzte *Inca*-Obermotz namens Huayna Capac schmetterte das Kulturbewußtsein seines Volkes ins All, woraufhin dies nicht mehr zu sehen war. Lediglich Bösewicht Aguirre sprang hinterher, um die Incas gänzlich zu vernichten.

Ausgerechnet in unserem Jahrhundert entschließt sich die Inca-Kultur, die Nase von der Raum-Zeit-Blase voll zu haben und schreit nach einem Befreier, der sie wieder auf der Erde einführen darf. Ihr seid ebenjener und stürzt Euch als El Dorado ins unvermeidliche Abenteuer, die heiligen drei Steine der *Incas* aus dem All zu retten und den spanischen Oberinquisitator Aguirre zu vernichten.

Das Spiel teilt sich dabei in drei "Hauptgruppen". Zum einen kämpft Ihr Euch à la *Wing Commander* durchs All. Auf Knopfdruck feuert Ihr mit der Sonnenenergie auf Aquirres Schergen, besteht heiße Verfolgungsjagden in Canons oder weicht dicken Asteroiden aus. Zum zweiten lauft Ihr durch 3-D-Bitmap-Dungeons, die von Feindvolk frei gehalten werden müssen. Dieses besiegt Ihr in einem Echtzeitkampf via Energie-Kalaschnikow. Der dritte Teil besteht aus diversen Rätseln, die meist an den Aus- und Eingängen der Dungeons gelöst werden müssen. Nach einer vollendeten Mission gibt's ein Paßwort. *kn*





Die Animationen der Feinde wurden durchgehend digitalisiert



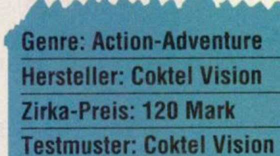
Star Wars: Wir verfolgen Aguirres Schergen auf einem Pseudo-Todesstern (oben)

Wir laufen über ein sich flüssig drehendes und zoomendes "Raumschiff" (unten)









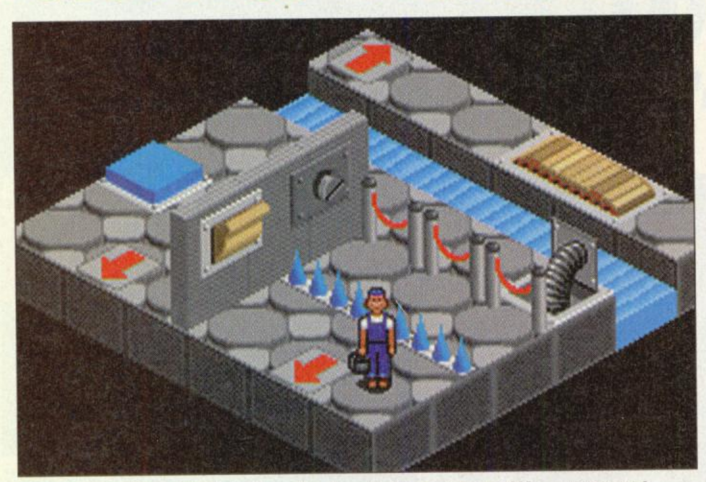
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS 59%

Grafik: 76% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: CD-ROM


MIT BISS AN
BITS & BYTES!
Viel mehr als nur daddeln – tolle Computer-Camps
mit Riesen-Freizeitprogramm! Über zehn verschiedene
Kurse – von AmigaBASIC, C-Progr., ASSEMBLER
bis hin zu PC-Kursen (u.a. PASCAL, C-Progr., DTP).
Alles wahlweise auch mit Sport- oder Sprachangeboten
kombinierbar. Auch viele andere Programme.
Jetzt die neuen Kataloge bestellen! Gratis.
Eine Woche Camp-Ferien
schon ab 695,–
Ja, ich interessiere mich für
☐ Feriencamps mit Sport, Computer- und Sprachkursen
(10-18 Jahre) in Deutschland und England
☐ USA-Sprachreisen (14-19 Jahre)
☐ High School Aufenthalte in den USA (15-18 Jahre)
☐ das Kanada-Special: Summer-Camp Lakefield (12-16 Jahre)
u. Sprachreise Trip nach Thornbill bei Toronto (14-17 Jahre)
Meine Anschrift:
Vor-/Nachname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Geb.-Datum
Tel.
Bitte ausfüllen und einsenden an:
CAMPS, Hafenstr. 28,
2000 Wedel (Holst.),
Tel. (04103) 1 79 75
CAMPS

Der Schrauber



Läuft Zack über die falschen Bodenplatten, ist der Weg versperrt.

gut

Der *D-Generation*-Nachfolger *Contraptions* knotet den Zock-Veteranen nicht ganz so erfolgreich an den PC wie der Vorgänger. Die Rätsel erstrecken sich nun fast durchgehend über mehrere Räume, was der Werkzeughatz Unübersichtlichkeit beschert. Jede Menge (zu spät erkennbare) Sackgassen frustrieren gewaltig, denn das Speichern von Spielständen ist nur an seltenen, besonders gekennzeichneten Stellen möglich. So passiert es des öfteren, daß wir eine halbe Stunde lang erfolgreich Rätsel gelöst haben und in einer Sackgasse landen, woraufhin wir wieder von vorne anfangen dürfen. Anfangs nervt diese "Try-Sackgasse-Restart"-Methode gewaltig. Desto länger man jedoch spielt, desto mehr bekommt der Spieler ein Auge für solche Sackgassen. Nach dieser Gewöhnungsphase motiviert *Contraptions* gewaltig und strahlt, dank witziger Grafik und vielen Spielelementen, einen unwiderstehlichen Charme aus: Frust wird zur Motivationsgrundlage.

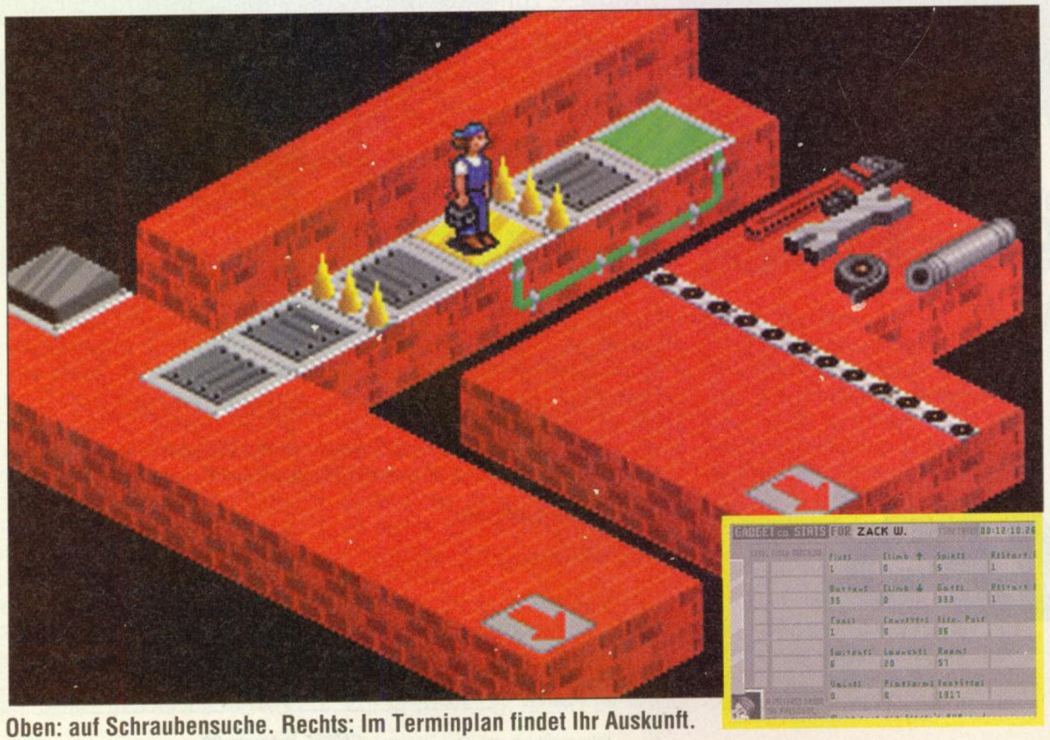
na ja

Erfreut greift der Spieletester zu Muffenzange und Zollstock. Sollte Mindscape etwa ein weiteres *D-Generation*-Knallbonbon gelungen sein? Zumindest vom Spielprinzip ähneln sich die beiden Programme. Hier wie dort watschelt der Held durch eine putzige Puppenstube und geht seinem Rätselhandwerk nach. Leider folgt schon bald die Ernüchterung: Wo *D-Generation* durch cleveres Level-Design überzeugen konnte, nervt *Contraptions* mit elendig langen und nutzlosen Wegen über mehrere Räume. Wo *D-Generation* eine spannende Mischung aus Logik- und Geschicklichkeits-Elementen bot, lockt uns das neue Spiel in Sackgassen, aus denen nur ein nervender Neustart rettet. Mögen Kollegen anderer Meinung sein, mich kann Mindscapes Rätsel-Clone nicht überzeugen und "Frust" gibt's in spielefreien Zeiten genug.

Contraptions

Held Zack hat sich voll und ganz dem Do-It-Yourself-Gedanken verschrieben. Überall wo ein Wasserhahn tropft, ist er mit einer neuen Muffe zur Stelle. Wackelt ein Stuhlbein, spricht seine Säge, quietscht eine Tür, dann fliegt sein Hobel. So ein Multitalent ist eine Zierde für jeden Betrieb, jeder Chef kann sich über so einen Mitarbeiter glücklich schätzen. Keine Frage, wer gerufen wird, wenn es irgendwo in der Fabrik hakt und die Produktion stoppt – Kollege Zack rettet die Firma.

Doch irgendwann hält auch das schönste Flickwerk nicht mehr. Nur eine Runderneuerung kann das marode Unternehmen aus dem Umsatztief führen. Unser Mann der Tat greift zu seinem unergründlichen Werkzeugkasten und startet seine Inspektionstour. Acht Etagen und verwinkelte Fabrikhallen müssen wir untersuchen, auf jedem Stockwerk röchelt eine Maschine in den letzten Zügen. Nur wenn wir Zack über die richtigen Bodenplatten lenken und die passenden Schalter bedienen lassen, kommt die Bruchfirma wieder ins Lot und wir in die schwarzen Zahlen. Wie im direkten Vorgänger *D-Generation* steuern wir den Bauarbeiter mit Tastatur oder Joystick durch die isometrischen Etagen. Das Spielfeld ist in einzelne Räume aufgeteilt, die jeweils nachgeladen werden. In jedem Stockwerk sind einige Spezialschalter versteckt, die wir nur mit den richtigen Werkzeugen bedienen können. Es heißt also aufpassen und nach Schraubenziehern, Hämmern und Isolierband Ausschau halten. Landet Ihr in einer Rätselsackgasse oder werdet von einer Falle terminiert, dürft Ihr eines der unendlichen Continues anbrechen. Ihr könnt nur an besonders gekennzeichneten Stellen im Spiel speichern, die unterbrochene Reparatur startet nur von dort aufs Neue. *vw*



Oben: auf Schraubensuche. Rechts: Im Terminplan findet Ihr Auskunft.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 59%

Grafik: 56% Sound: 21%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, AdLib, Joystick
Geplant für: Amiga, ST







präsentiert

für Amiga
und PC
zwei

außergewöhnliche
Neuheiten !!

Bildschirmfotos Amiga

Bildschirmfotos PC



MAILORDER
direkt vom
Hersteller
Einfach Postkarte an:

**Magic Bytes
Postfach 2144
4830 Gütersloh**

oder Telefon

05241 / 34861
anrufen

Alle Amigas 1MB erforderlich

PC 2MB RAM oder 640k mit HardDisk, VGA, Ad-lib oder kompatible, Mouse, Keyboard

Alle Amigas 1MB erforderlich

PC 640k, ab DOS 3.3 HardDisk mit 5MB Platz, VGA, EGA, Ad-lib oder kompatible, Mouse

Versand per Nachnahme
+ 5,- DM Versandkosten.
Umtauschgarantie bei
defektem Spiel.Einfach
die Disketten einsenden.

Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:
2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.
Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.
Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Spielbare Demos
von
DYNATECH
und
ELYSIUM
Für Ihren IBM PC
oder AMIGA
(Amiga nur Dynatech)
gibts bei uns für
DM 5,–
Nur gegen Vorkasse!
Titel und System
angeben.

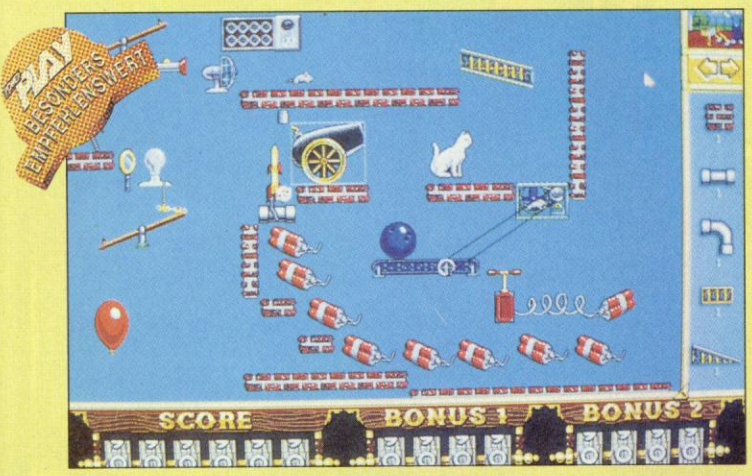
**komplett in
deutsch**

Anno Caesari 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß !
Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.
Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.
Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

Amiga 79,95 DM PC 99,- DM

PC 99,- DM AMIGA erhältlich im Frühjahr 93

Dem Inschenör ist nichts zu schwör

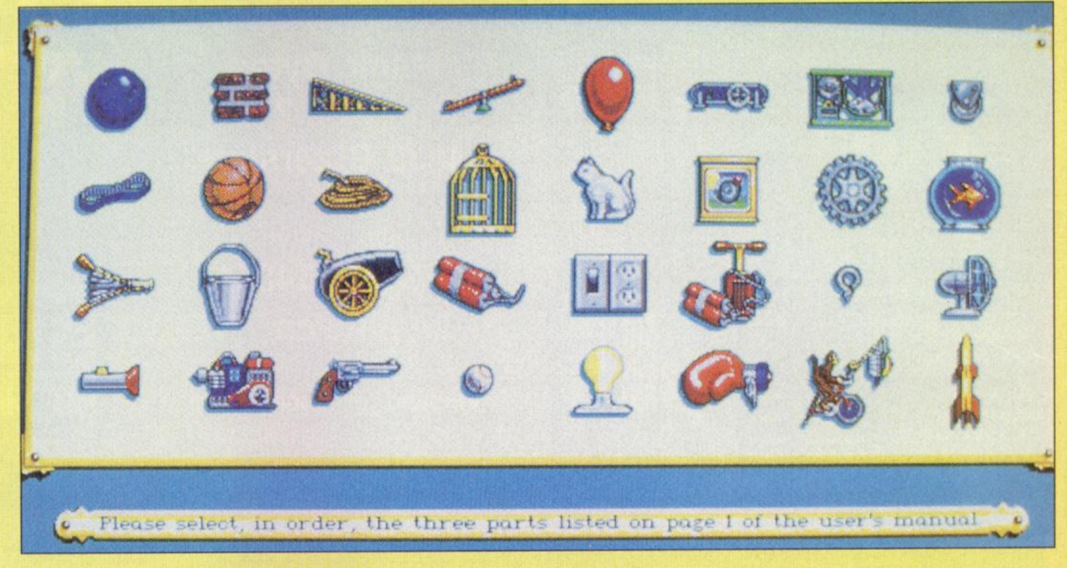


Chaotisch: Wie bringen wir den Ballon zum Platzen?

The Incredible Machine

Mort, die Maus, rennt um ihr Mäuseleben. Eben noch knabberte sie vergnügt an ihrem Emmentaler und jetzt ist ihr ein fauchendes Etwas mit Krallen und Zähnen auf den Fersen. Was der flüchtende Nager auf seinem Weg in das sichere Mauseloch alles anstellt, ist sehenswert. Er stolpert über einen Schalter und macht dabei eine Lampe an. Die Birne scheint auf ein Solarpaneel, das den Strom an einen Motor weitergibt. Der treibt, mittels Zahnriemen, ein Förderband an, auf dem eine brennende Kerze steht. Der Wachsbrenner tuckert an einer Zündschnur vorbei und startet so eine Silvesterrakete. Die Prachtbombarde steigt in den Monitorhimmel, schiebt dort eine Wippe an, eine Eisenkugel kommt ins Rollen und landet auf der harten Birne der Verfolgungskatze. Maus fürs erste gerettet, Rätsel gelöst.

Keine Panik, die erfolgreiche Rettungsaktion fungiert nur als Lockerungsübung, um die Gehirnwindungen des Probanden auf Trab zu bringen. Bevor *The Incredible Machine* im Sammlerregal verschwindet, müßt Ihr weitere 80 extrem vertrackte Maschinen zum Laufen bringen und die verrücktesten Aufgaben lösen. In jedem Rätsel-Level steht Euch eine begrenzte Anzahl der unterschiedlichsten Elemente zur Verfügung. Insgesamt könnt Ihr aus einem Bastelvorrat von 40 Utensilien wählen. So kann der Heimingenieur zum Beispiel Ventilatoren, Minitrampoline, Lupen, Scheren oder Pistolen in den Rätseln verbauen – der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Das einzige Limit, das sich unserer Phantasie in den Weg stellt, ist eine moderate Zeitbegrenzung. Doch auch dem, der die Denkminuten ungenutzt verstreichen läßt, bleibt der Rätselfrust erspart: Ihr könnt die Level unbegrenzt neu starten. In jedem Fall müßt Ihr durch geschicktes Kombinieren der Elemente das Rätsel lösen. Je scheller Ihr damit fertig seid, desto mehr



Freie Auswahl: Mit diesem Vorrat lassen sich ganz schön verrückte Sachen anstellen.

Super

llte mir Dynamix's Chefdesigner Jeff Tunnel demnächst über den Weg laufen, werde ich ihm in Eurem Namen einen ausgeben. Seine "unglaubliche" Rätselmaschine bringt nach langer Stagnation endlich frischen Wind in das angestaubte Logik-Genre. Bevor man nicht alle Levels in- und auswendig kennt, ist es mit dem Seelenfrieden vorbei. Jedes Maschinchen stellt uns vor eine neue Herausforderung, schnöde Wiederholungen wird man nirgendwo finden. Obwohl wir mit über 40 unterschiedlichen Elementen jonglieren, komplizierte Verbindungen basteln und Triebwerke bauen, behält man Dank der genial einfachen Maussteuerung stets die Kontrolle. Ein Lob für den eingebauten Editor: Wer hier nicht kreativ wird, ist selber schuld. Ein besonders freundlicher Gruß geht von mir an Chris Stevens und den Rest der Soundabteilung von Dynamix. Sage und schreibe 15 feinsinnig abgemischte Musikstücke sorgen abwechselnd für Hektik und Entspannung.

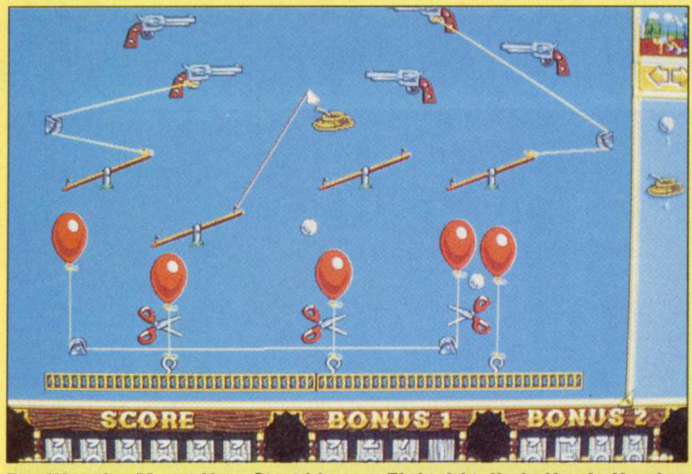
Genre: Denkspiel
Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Dynamix

MS-DOS 90%

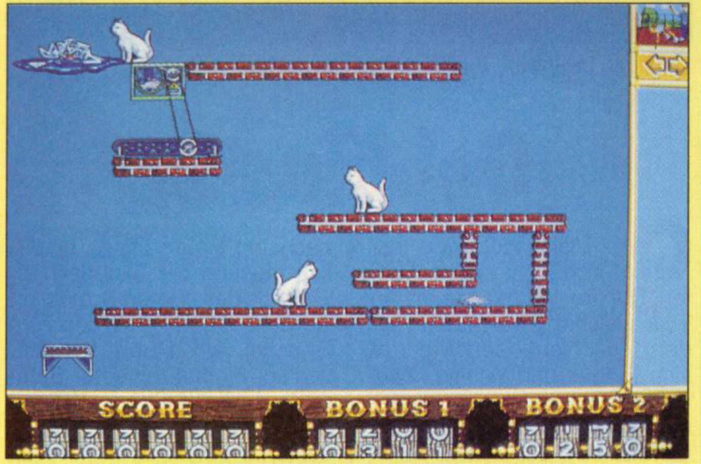
Grafik: 38% Sound: 84%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

Super

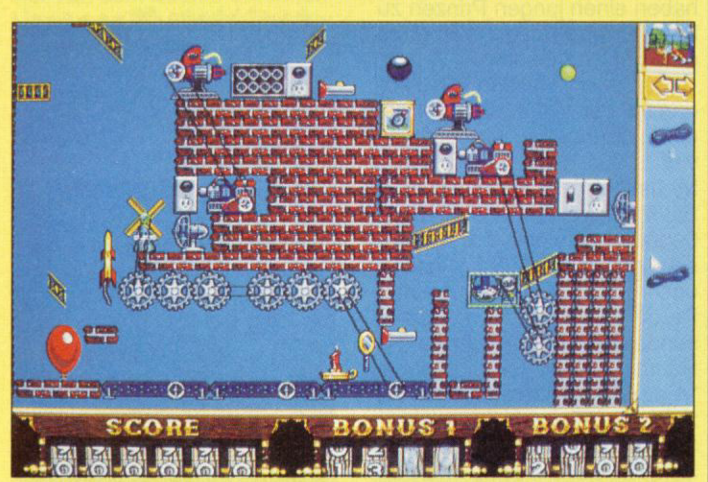
Geschäftsführer und Abteilungsleiter weltweit behalten das Erscheinen von *The Incredible Machine* als schwarzen Tag in Erinnerung: In den Büros wird am PC nicht mehr gearbeitet, sondern gebastelt. Ich zumindest kann erst wieder mit voller Kraft Artikel schreiben, wenn alle Levels geknackt sind. Jeff Tunnel und seine Helfer haben sich nicht auf dem innovativen "Was passiert, wenn...?"-Spielprinzip ausgeruht, sondern ein rundum perfektes Spiel geschaffen. Vielfältige Spielelemente und grenzenlose Kombinationsmöglichkeiten gehen Hand in Hand mit schöner Präsentation und stilvoller Grafik. Ich wüßte keinen Verbesserungsvorschlag – *The Incredible Machine* ist schlichtweg genial. Ein Meisterstück.



Der Weg der Maus: Vom Start bis zum Ziel wirkt die helfende Hand.



Gewalt: Wer nicht mehr weiterweiß, schießt sich den Weg frei.



Der Stolz des Bauherrn: Die selbstentworfene Maschine tuckert los.

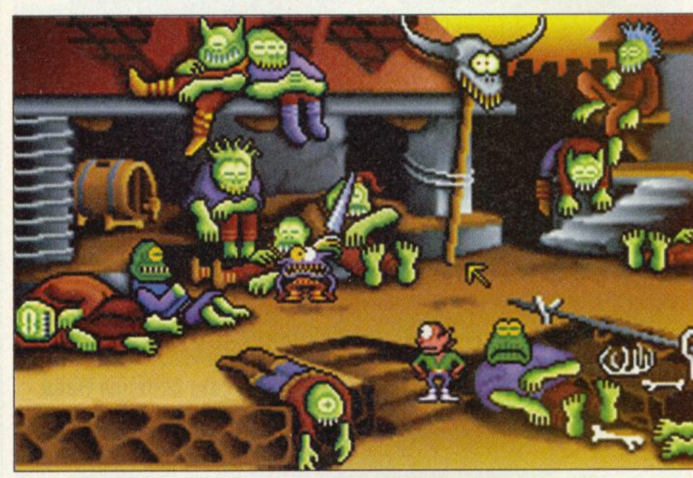
Punkte dürft Ihr auf dem Konto gutschreiben.

Wird die jeweilige Aufgabe gelöst, notiert Ihr als Belohnung ein Paßwort und könnt so jederzeit an der gleichen Stelle weitermachen. Alle Spielelemente werden mit der Maus plaziert, passend ausgerichtet und bei Bedarf kombiniert. So läuft zum Beispiel ein Ventilator oder Motor nur, wenn er mit der richtigen Spannung versorgt wird.

Wer nicht nur vorgegebene Aufgaben lösen möchte, sondern selbst kreativ tätig ist, wählt den "Freeform-Mode". Hier darf sich der Heimkonstrukteur hemmungslos austoben und aus dem gesamten Bauvorrat wählen.

Zusätzlich kann man Luftdruck und Gravitation verändern: Ein Luftballon verhält sich auf dem Saturn natürlich anders, als auf dem Mond. Seid Ihr mit Eurem Meisterwerk zufrieden, dürft Ihr die Kettenreaktion speichern und Freund oder Feind als Denkaufgabe vorlegen. *vw*

Wichtelwahn



Fang den Langzahn: Die *Gobliins* haben schwer zu tun.

Gobliins 2

Coktel Visions *Gobliins* lassen sich nicht zweimal bitten. Die drei Wichte des ersten Teils weichen zwei neuen Helden. Die Neubesetzung ruft sich Fingus und Winkle, zwei *Gobliins* mit vollkommen anderer Weltanschauung: Der eine ist rotzfrech, der andere übermäßig höflich. Diese beiden haben einen jungen Prinzen zu befreien und rätseln sich dazu durch etliche Räume.

Gesteuert werden die Helden mit der Maus. Klickt Ihr auf einen der beiden, wird er "aktiviert". Nun geht der Wicht auf Mausklick zur gewünschten Stelle, nimmt Objekte auf oder benutzt dieselben. Im Gegensatz zu den Vorgängern haben unsere Helden nicht nur einen Raum als Level zu meistern, sondern eine Miniwelt aus 3-5 Räumen. Die Rätsel sind dabei "raumübergreifend": So wird zum Beispiel ein gesuchter Schlüssel aus einem Dolch der Schloßwache geschmiedet, der dann einen Schrank im nächsten Raum öffnet. Natürlich müssen die Aktionen der *Gobliins* des öfteren kombiniert werden. Während Winkle zum Beispiel ein Huhn festhält, schlägt Findus mit einer Salami auf den Hühnerschädel, worauf das Federfieh ein Ei verliert. *kn*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Coktel Vision

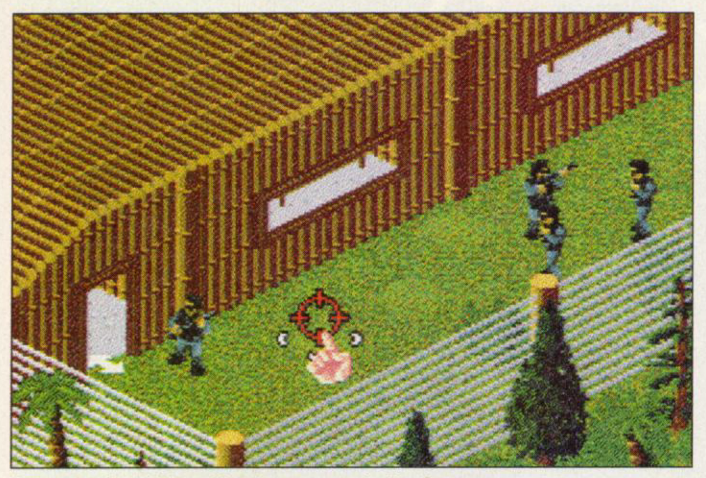
MS-DOS 72%

Grafik: 72% Sound: 52%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant: Amiga, ST, CD-ROM

Super

Glücklicherweise wurde *Gobliins* nicht nur neu aufgegossen, sondern mit einigen innovativen Neuerungen versehen. So wirken sich die Charaktereigenschaften der beiden Buben auch auf die Rätsel aus: Großschnauze Winkle erledigt alle unfeinen Aufgaben (Necken, Würgen...), während Muttersöhnchen Findus ruckzuck die Hosen voll hat, wenn er nur einen Wurm anfassen soll. Zudem steckt in *Gobliins 2* ein Witz-Reservoire, das sich gewaschen hat: Die Animationen der Helden hauen selbst unerschrockene Spieler mit ihrem Charme- und Witzpotential locker vom Hocker. Die deutschen Bildschirmtexte geben dem ausgewachsenen Rätselspiel den letzten Schliff: Lebenslustige Spieler müssen *Gobliins 2* haben.

Der leise Tod



Feuer frei! Auf Knopfdruck pusten wir die Gegner um.

Sabre Team

Die britische Eingreiftruppe S.A.S. ist am ehesten mit unserer deutschen GSG 9 zu vergleichen. Krisalis war von den harten S.A.S.-Jungens dermaßen beeindruckt, daß sie ihnen ein Strategiespiel widmeten.

Ihr steuert in *Sabre Team* vier von acht Leuten durch fünf Missionen, in denen Geiseln befreit, Terroristen gemeuchelt oder deren Waffensysteme außer Gefecht gesetzt werden müssen. Jeder Euer Charaktere hat dabei verschiedene Eigenschaften: Der eine hört ganz toll, der andere schießt besser oder bewegt sich flinker. Eure Mannen werden rundenweise gezogen, in denen eine vorgegebene Anzahl Aktionspunkte verbraucht werden darf. Jeder Schritt, jedes Nachladen der Waffe und jeder Schuß kosten eine bestimmte Menge dieser Aktionspunkte. Des weiteren agieren Eure Mannen mit Granaten, durchsuchen Opfer und öffnen auf Knopfdruck Türen. Während Eures Zuges seht Ihr die Umgebung aus einer isometrischen Draufsicht. Zieht der Computer, wird der "Gegner-Zug-Bildschirm" eingeblendet, auf dem Ihr die Feind-Aktionen betrachtet. Zwischendurch darf gespeichert werden. *kn*

Genre: Strategie
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Krisalis

AMIGA 70%

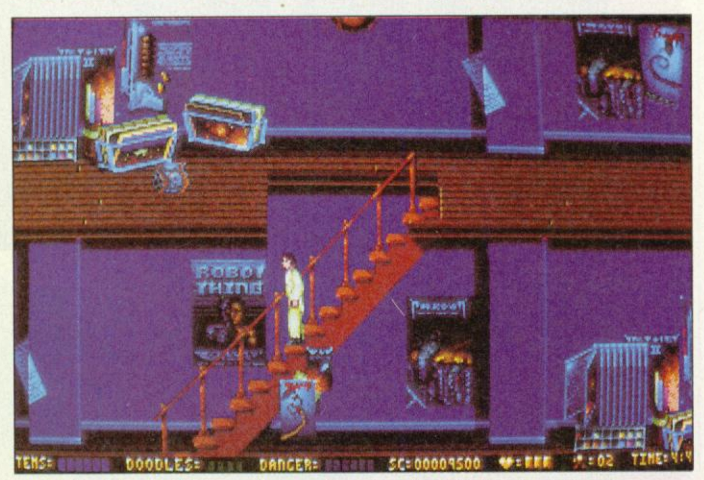
Grafik: 63% **Sound:** 47%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: Atari ST

gut



Sabre Team bietet endlich einmal professionelle Grafik in einem Strategiespiel. Die Sprites sind toll animiert, die Soundeffekte sorgen für die nötige Atmosphäre: Knackige Schüsse hallen durch die Gänge, markerschütternde Schreie sorgen für Unwohlsein. *Sabre Team* könnte man eigentlich zu den besten Strategiespielen zählen: Durchdachte Steuerung, spannende Szenarien und taktischer Tiefgang sorgen für wochenlange Motivation. Einige Schnitzer im Spieldesign lassen eine Höchstwertung jedoch nicht zu: Zum einen "ernten" unsere Kämpfer keine Erfahrungspunkte. Zum anderen sind Feinde erst zu erkennen, wenn sie uns beschossen haben. Der etwas zähe Spielablauf nagt ebenfalls an des Spielers Nerven.

Kalter Kaffee



Cool World gehört der seltenen Spezies der PC-Hüpfspiele an

Cool World

Wer erinnert sich an "Fritz the Cat"? Der Schöpfer des frivolen Zeichentrickkaters ist auch für den neuen Film *Cool World* verantwortlich – eine Kombination aus Comic-Animation und Realfilm à la *Roger Rabbit.* Zur Geschichte: Die *Cool World* wird von allerhand Comic-Kreaturen bevölkert, die sich mittels Transporterstrudel in die Real World versetzen – und zurück. Leider statten die Doodles den Menschen nicht nur nette Besuche ab, sondern klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Die Folge: Das "kosmische Gleichgewicht" wird zerstört. Wenn Polizist Harris es nicht schafft, die gestohlenen Gegenstände wieder zurückzuschaffen, bleibt die Apokalypse unausweichlich.

Die Türkontrollen in der *Cool World* sind härter als vor jeder irdischen Edeldisco. Unter 50 Münzen läßt Euch der erbarmungslose Türsteher nicht einmal in den ersten der 16 Level. Was tun? Auf offener Straße erschießt Ihr unschuldige Passanten (Doodles) und sammelt die fallengelassenen Münzen ein. Habt Ihr genug zusammen, könnt Ihr eintreten.

In den folgenden, mit vielen Plattformen angereicherten Levels springt der Spieler alias "Harris the Policeman" umher und erledigt die dreisten Doodles. Nach dem ersten Treffer verwandeln sich diese in Blasen, die Ihr mit einem Zauberstift aufsaugen könnt. Mit der Zeit gerät das kosmische Gleichgewicht immer weiter aus den Fugen – seid Ihr nicht schnell genug, geht Euch ein Leben flöten. *js*

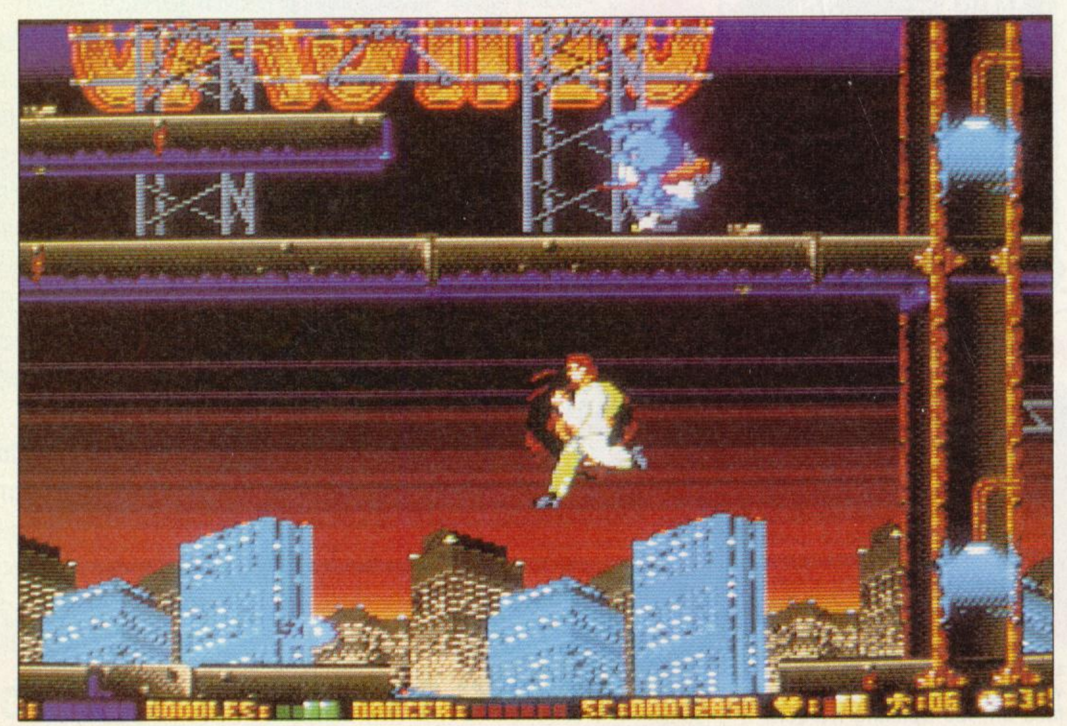
na ja

Auf der Packung prangt Kim Basingers Zeichentrickpendant, im Vorspann tanzt sie und im Titelbild werdet Ihr von ihr angelächelt. Im Spiel gibt's von der attraktiven Comic-Lady nichts zu sehen. Aber das ist die geringste Enttäuschung: *Cool World* ist ein Platz in der großen Galerie der miesen Filmumsetzungen sicher. Die Münzsammelei hätten die Programmierer uns ersparen können, umherrennen und gelegentlich Doodles abschießen nervt und hat spielerisch soviel Tiefgang wie ein Luftkissenboot. Viel mehr bieten die folgenden Spielszenen auch nicht: simples Hüpfen, Gegenstände einsammeln und schnelle Doodles in ulkige Blasen verwandeln ist ungefähr so interessant, wie im Stadtpark Laub aufzupicken. Die MS-DOS-Version bietet erstaunlicherweise sauberes Scrolling, gute Steuerung und bunte, wenn auch eintönige Grafik. Jump'n'-Run-verwöhnte Amiga-Besitzer dürfen sich hingegen wundern: Die Programmierer haben es geschafft, die Farbpalette des Amigas zu kürzen und das Spiel zum Ruckeln zu bringen.



Dank Kim Basinger ist der Film hoffentlich besser als das Spiel

High Noon in Cool World: Harris erschießt wehrlose Doodles



Kaum zu glauben: Auf dem Amiga ruckelt's, wenn sich mehrere Objekte auf dem Bildschirm tummeln

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Bomico

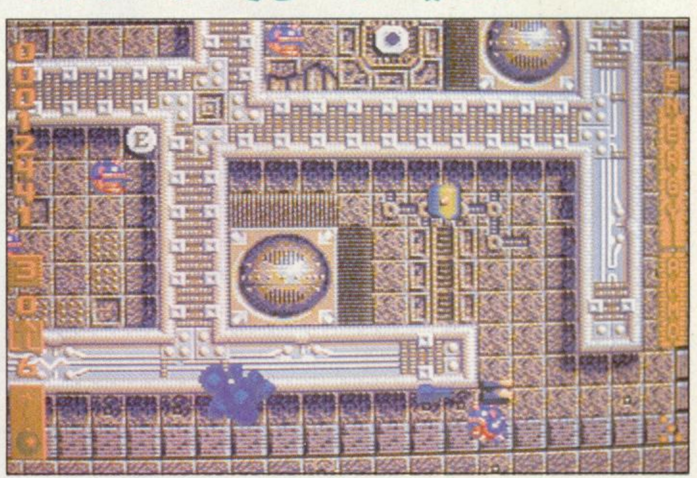
AMIGA 37%

Grafik: 47% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS 42%

Grafik: 42% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Adlib, Joystick, Soundblaster
Geplant für: ST

Doppelt hält besser



Mit Homing Missiles gehen Cyt und Ron auf Roboterjagd

Cytron

Die Schaltkreise der Roboter in einem unterirdischen Forschungskomplex sind durchgeschmort – sie meutern und laufen Amok. Für die eingeschlossenen Wissenschaftler ist *Cytron* die einzige Hoffnung. Dieser Kampfdroidenprototyp wird vom Spieler ferngesteuert und ist somit gegen revolutionäres Gedankengut immun. Per Druck auf die Leertaste könnt Ihr *Cytron* in zwei voneinander unabhängige Roboter, Cyt und Ron, spalten. Enge Passagen sind so kein Problem, der Energieverlust um so mehr: Cyt und Ron sind um ein Vielfaches anfälliger als die Doppelpackung *Cytron*. An sporadisch verteilten Computerterminals läßt sich Energie zwischen den beiden transferieren, die passende Bewaffnung wählen und eine Levelübersicht studieren. Diverse Schalter, Transportbänder, Kraftfelder und Warp-Zones wollen richtig genutzt werden. So deaktivieren einige Schalter Kraftfelder, andere wecken todbringende Robotergeneratoren. Ihr könnt *Cytron* mit Joystick oder Maus lenken. Alternativ dürfen zwei Spieler *Cytron* fernsteuern: einer gibt die Laufrichtung vor, der andere kümmert sich um den Schußwinkel. *js*

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Selling Points

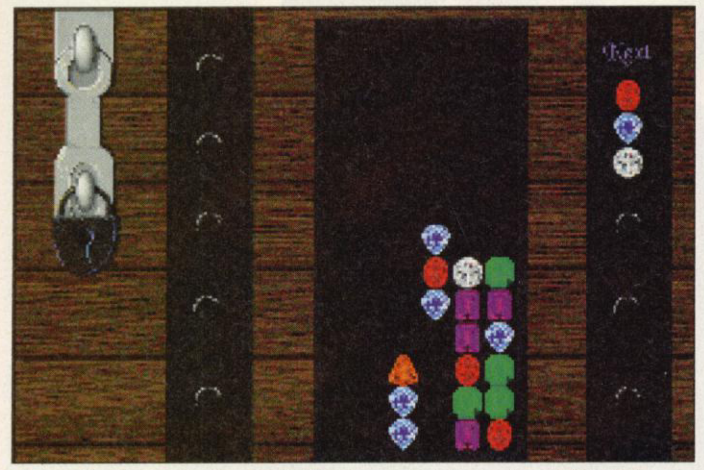
AMIGA 59%

Grafik: 54% **Sound: 51%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: –
Unterstützt: –
Geplant für: –

geht so

Im ersten Moment wirkt *Cytron* uninteressant. Farbarme, fitzelige Grafik und ein von *Paradroid* abgekupfertes Spielprinzip können verwöhnte Amiga-Spieler nicht beeindrucken. Gibt man *Cytron* trotzdem eine Chance, entdeckt man schlummernde Qualitäten. In den zahlreichen Levels sind kleine Rätsel versteckt: wohin führt diese Warp-Zone? Welcher Schalter aktiviert was? Außerdem sorgen zwölf Waffen, die verschiedenen Robotertypen (von dumm-dreist bis hinterhältig-intelligent) und die Computerterminals für Spielspaß. Hat man allerdings ein paar Levels durchkämmt, sehnt man sich nach neuen Spielelementen und Überraschungen. Auf Dauer wird *Cytron* nur hartnäckigen Spielern schmecken.

Wenn's Diamanten regnet



Edelsteine fallen in Eure Schatztruhe – ein ideales Spiel fürs Büro

Jewelbox

Auf vielen Büro-Macintosh-Rechnern tummelt sich unter dem Namen *Jewelbox* ein neuer *Columns*-Clone. Frei nach dem Motto "Diamonds Are A Girl's Best Friend" schweben auch in *Jewelbox* funkelnde Edelsteine im Dreierpack zu Boden. Mit Tastatur oder Zahlenblock bestimmt Ihr die Fallrichtung des hochkarätigen Geschoßes. Die Juwelen und Diamenten müßt Ihr – wie in *Columns* – in einer einheitlichen Dreierformationen ordnen. Im Fallen läßt sich das Dreierpack noch drehen, einmal angekommen bleibt die Formation allerdings unvergänglich wie ein Diamant. Das Geschehen spielt in einer alten Schatztruhe. Eine Statuszeile am unteren Bildrand zeigt die erzielten Punkte, die Schwierigkeitsstufe sowie die Zahl der Leben. An den Start geht Ihr mit drei Leben, erreicht ein Stapel den oberen Bildrand, wird der Durchgang abgebrochen, der Bildschirm gelöscht und ein Leben abgezogen. Als Hilfsmittel dient ein Next-Fenster, das die kommenden Formation zeigt. Eine Joker-Reihe kann geschickt plaziert den halben Schirm abräumen. Die besten Spieler sind in der High-score-Liste mit Namen und Punktzahl verewigt. *mn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Micro Imaging
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softwarehaus

MAC 53%

Grafik: 34% Sound: 52%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: System 6.x, Macintosh Plus
Unterstützt: System 7
Geplant für: –



Auch Textprogramme erheben schließlich keinen Anspruch auf Exklusivität und der Umstand, daß es bereits andere Geschicklichkeitsspiele à la *Columns* und *Tetris* gibt, soll Designer nicht für alle Zeiten daran hindern, bewährte Spielideen aufzugreifen, zu variieren und neu umzusetzen. Es werden schließlich auch mehrere Spiele für Autorennen, Hockey oder Fußball angeboten, ohne daß Kritiker gleich laut das Geschrei "Geklaut!" erheben. Das Geschicklichkeitsspiel ist sauber programmiert und verträgt sich mit problemlos System 7. Ein ruhiger Hintergrund-Sound verbreitet eine angenehme Stimmung und bietet eine Gelegenheit zur Entspannung. Nicht nur deshalb ist Jewelbox ist ein ideales Bürospiel.

I'll be back



Wir waren schneller: Im Laserfeuer verglüht der Roboter.

The Terminator 2029

Im Jahre 2029 prügeln sich in den rauchenden Ruinen Los Angeles die letzten Reste der Menschheit mit den rüden Robotern eines Killer-Computers. Aus diesem Sf-Stoff ist einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten gestrickt: *Terminator.* Diente in beiden Kinohits hauptsächlich die heutige Zeit als Hintergrund (nur in kurzen Einblendungen wurde das düstere Bild der Zukunft gezeigt), ist im Spiel *The Terminator 2029* das futuristische L.A. der Schauplatz des Geschehens.

Als Soldat der Widerstandsbewegung, die dem Computer "SkyNet" Paroli bietet, werdet Ihr von Eurem Vorgesetzten auf 19 unterschiedliche und aufeinander aufbauende Missionen geschickt. Da müssen Daten gesammelt, freundliche Truppen unterstützt und bestimmte SkyNet-Einrichtungen gesprengt werden. Anfänger dürfen im Trainingskamp den Umgang mit den Waffen des Jahres 2000 üben. Ein Zukunfts-Soldat läuft natürlich nicht im schlichten Tarnkleid herum, sondern in einer feinen High-Tech-Rüstung. "ACE" nennt sich der Superanzug, der mit sechs unterschiedlichen Waffen- (Laser, Raketenwerfer) und Verteidigungssystemen (Energieschilde, Reparaturkits) bestückt werden darf, bevor es in den Einsatz geht.

Am Anfang steht Euch nur wenig Ausrüstung zur Verfügung; absolviert Ihr die Missionen erfolgreich und steigt im Rang, gibt's mehr Auswahl. Seid Ihr endlich draußen unterwegs, ist die Umgebung in 3D zu sehen. Es wird allerdings nicht gescrollt, sondern schrittweise à la *Bard's Tale* "umgeschaltet". Taucht in der Trümmerlandschaft oder den unterirdischen "SkyNet"-Gebäuden ein gegnerischer Roboter, Terminator oder Panzer auf, sprechen die Waffen. Per frei steuerbarem Fadenkreuz läßt sich der Feind anvisieren, via Mausklick werden die aktivierten Waffensysteme ausgelöst. Steckt der "ACE"-Anzug zu viele Treffer ein, könnt Ihr Euch zurückziehen und ihn via Reparaturfunktion wieder auf Vordermann bringen. Leider sind die Waffensysteme solange lahm gelegt und Ihr seid relativ wehrlos. Auf Knopfdruck untersucht Ihr zudem Gegenstände im Gepäck, orientiert Euch auf einer einblendbaren Übersichtskarte, überwacht einen Radarschirm und kontrolliert die aktuellen Befehle. *mh*

geht so

Bethesda Softworks hat die Hi-Tech-Endzeitstimmung (wir erinnern uns an die T2-Anfangssequenz) gut eingefangen. Die fliegenden Hunter-Killer, die T-800s und die anderen SkyNet-Schergen sehen "realistisch" aus und bewegen sich flüssig. Das trifft auf Euch nicht zu: in antiquierter *Bard's Tale*-Manier ruckelt Ihr blockweise durch die Großstadttrümmer. Dieser technische Schnitzer schadet dem Spielfluß und bringt Euch in unfaire Situationen: da Ihr nur die 90-Grad-Drehung beherrscht, sind einige Feinde nicht zu sehen, obwohl sie neben Euch aus allen Rohren feuern. Zudem kann der Packungstext sein Versprechen nicht halten: für ein "episches Rollenspiel-Abenteuer" ist *The Terminator 2029* zu actionlastig. Wer ein 3-D-Ballerspiel mit Anspruch sucht, darf zugreifen.

gut

Skepsis war angebracht: Normalerweise geben Softwarefirmen so viel Geld für eine Filmlizenz aus, daß nur noch wenig für das Spieldesign übrig bleibt. *The Terminator 2029* ist eine der spärlichen, aber rühmlichen Ausnahmen. Die Bethesda-Programmierer haben das tolle Sf-Flair des Films mit Bravour im Spiel untergebracht. Der heimische *Terminator*-Jäger fühlt sich schon nach den ersten Missionen ins Los Angeles des nächsten Jahrtausends versetzt. Mit Spannung erwartet man den nächsten Auftrag, schleicht sich von Ruine zu Ruine, duckt sich unwillkürlich bei der kleinsten Bewegung und zerstrahlt mit wachsender Begeisterung miese Blech-Bösewichter. Leider hinkt *The Terminator 2029* technisch der Spieleentwicklung hinterher; eine 3-D-Umgebung im *Underworld*-Stil wäre angebrachter und knackigere Soundeffekte stimmungsvoller gewesen. Trotz dieser Mankos ist die Spiel-Atmosphäre gigantisch gut. Nicht nur für Film-Fans geeignet.



"Zieh Fremder!": Im Duell mit einem T-800...

Futuristisch: Alle Gegner lassen sich anzeigen

Im Missions-Briefing wird der Einsatz erklärt



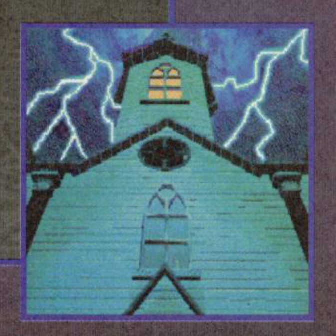
Genre: Action	
Hersteller: Bethesda Softw.	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Traumfabrik	
MS-DOS	73%
Grafik: 66%	Sound: 55%
Schwierigkeit: schwer	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, 1 MByteEMS, VGA	
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Maus	
Geplant für: –	











Nur zuhause finden Sie Ruhe ... ewige Ruhe!

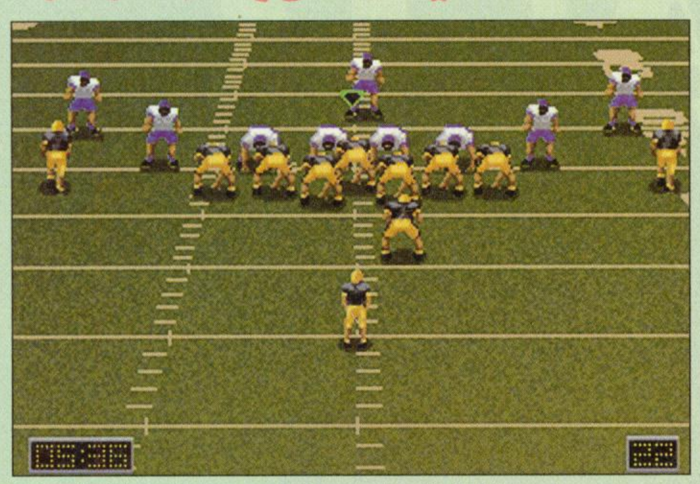
Ein Umzug kann ganz schön nervenaufreibend sein. Besonders, wenn das neue Heim eine uralte, unheimliche Villa in New England ist, die Sie geerbt haben. Völlig arglos ziehen Sie dort ein, ohne zu ahnen, daß die Geister Ihrer bösartigen Vorfahren darin herumspuken. Jahrhundertelang haben sie Pläne geschmiedet, um Sie hierher zurückzulocken. Und sie beabsichtigen nicht, Sie entkommen zu lassen ... zumindest nicht lebend.

Wenn Sie die Spannung aushalten, setzen Sie Ihre magischen Fähigkeiten gegen widerliche steinerne Teufelsfratzen und tödliche Blutsauger ein. Besiegen Sie die lauernde dämonische Macht und ihre schaurigen, gespenstischen Helfer, die in den düsteren Räumen ihr Unwesen treiben. Ihr Leben hängt davon ab! Aber vielleicht ist der Tod das kleinere Übel, wenn Ihnen sonst nur noch Ihre größte Angst bleibt - die Angst vor dem Unbekannten.

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

Eigener Herd ist Goldes wert? Dachten Sie ...

Titelaspirant


Auf matschigem Untergrund steuern sich die Spieler schwerer

geht so

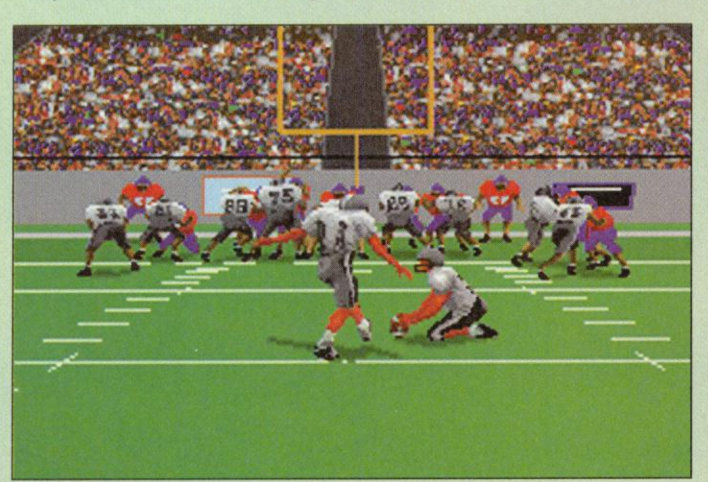
Dynamix wird dem Ruf als hochwertige Spieleschmiede gerecht und präsentiert das beste PC-Football. *Front Page Sports: Football* hat einen großen Vorteil gegenüber den Mitbewerbern, die meist mit gutem Drumherum, aber mißlungenem Action-Part glänzten. Dynamix verbindet ein durchgestyltes Spielgeschehen auf dem Rasen mit professionellen Manager- und Coach-Einlagen. Neben dem fast schon obligatorischen Options-Wust, begeistert vor allem der Liga-Modus, der in dieser Form einmalig ist. Jede Mannschaft hat ihre ganz individuellen Stärken und Schwächen, jeder Spieler stützt sich auf acht Eigenschaften. Während einer Liga wird fleißig mit Spielern gehandelt und sogar College-Nachwuchs eingesetzt. Je nachdem, welche Gegner anstehen, dürfen sowohl Angriffs- als auch Verteidigungsplan geändert und die eigenen Mannen darauf eingestellt werden. Auf dem Spielfeld überzeugt *Front Page Sports: Football* mit kinderleichter, aber durchdachter Steuerung und fantastischer Grafik. Die Spieler sind toll animiert, das Spielfeld scrollt fix. Für ein flüssiges Spielgeschehen sollte jedoch ein 33-MHz-PC bereitstehen. Alles in allem ist *Front Page Sports: Football* die bislang professionellste und schönste Football-Simulation für Computer.

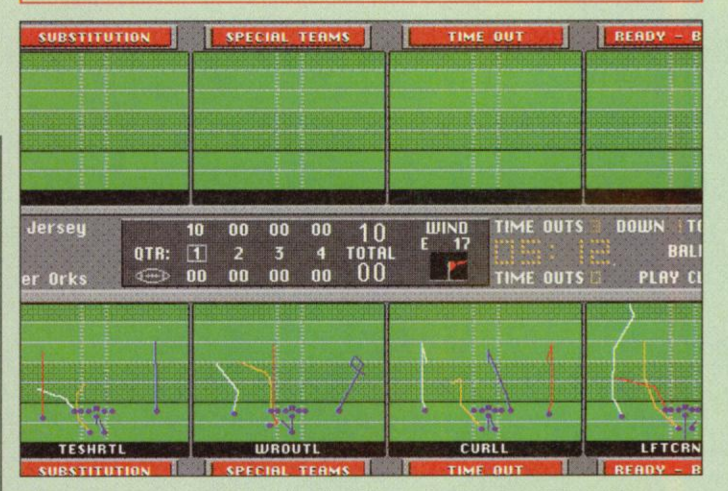
Front Page Sports: Football

Sportspiele gibt es viele, extrem realitätsnahe Adaptionen von Sportereignissen suchte man bis vor kurzem allerdings vergeblich. Mitte letzten Jahres war es dann soweit: Mit Access Golfsimulation *Links 386 Pro* wurde eine neue Ära des Sportspiels eingeläutet. Der Umfang des Spiels und die professionelle Präsentation forderten jedoch ihren Preis: Lediglich PC-Besitzer mit einer flinken Maschine auf dem Schreibtisch kamen in den Genuß des Edelsports. Erst ab 33 MHz kam Spaß ins Spiel.

Dynamix erstes Sportspiel aus der *Front-Page-Sports*-Reihe gibt sich in Sachen Hardware-Anforderung ähnlich anspruchsvoll. Da *Front Page Sports: Football* im 32-Bit-Code geschrieben wurde, muß mindestens ein 386er her.

Das Programm teilt sich in zwei Parts: Im Einzelspiel machen wir uns mit der Steuerung vertraut, wobei sich unser Team und das des Gegners anwählen läßt. Den Hauptteil des Spiels nimmt allerdings der Liga-Modus ein. Zu Beginn einer Meisterschaft sucht Ihr Euch ein Team und die gewünschte Art des Spiels aus. Dabei ist eine Karriere über viele Jahre oder nur eine einzige Saison anwählbar. Bei ersterem fahren Eure Mannen jeden Juli ins Trainingslager und päppeln dort ihre Fähigkeiten (Agilität, Stärke, Genauigkeit, Geschwindigkeit) auf, während in der "One-Season-League" nicht trainiert werden darf. Danach entscheidet Ihr Euch für die "Größe" der Liga, wobei von einer 8-Team-League bis zur 28 Mannschaften großen Liga alles dabei ist. Dank eines Zwei-Spieler-Modus ist es möglich, mit bis zu 27 Freunden in einer Liga zu spielen. Nachdem ein eigenes Team gewählt wurde, dürft Ihr an diesem alles ändern, was nicht in Euer Konzept paßt. Neben Mannschaftsname, Trikotfarben, Spiellänge und Stadion, ist es sogar erlaubt, eigene Offense- und Defense-Pläne zu erstellen. Mit einem Editor lassen sich entweder die 200 vorgegebenen Playcalls nach Belieben verändern oder individuelle Spielstrategien erstellen.


Grafisch imposant: Wir versuchen uns mit einem Field Goal

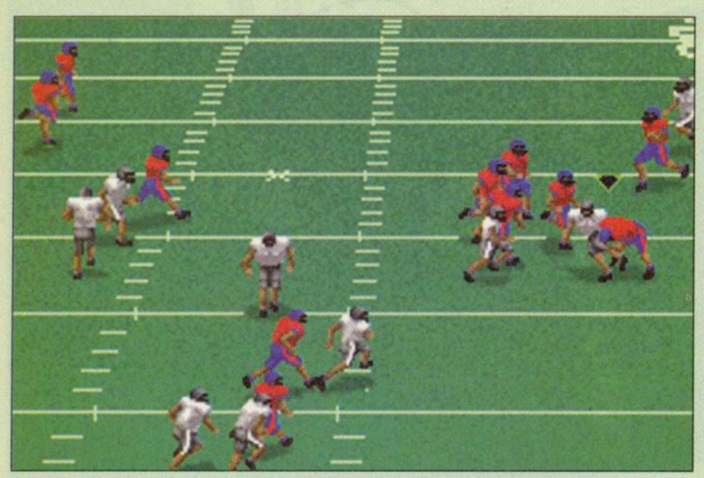


Hochauflösend: Unter Zeitdruck wählen wir eine Angriffstaktik.

Desweiteren spielt Ihr nicht nur den Coach für Eure Mannschaft, sondern könnt sie auch managen. Wer will, darf diese Aufgabe auch dem Computer überlassen. Der Manager wechselt während eines Spiels ermüdete Spieler aus, kauft Stars ein oder bietet eigene Mannen feil.

Der actionhaltigere Teil von *Front Page Sports: Football* spielt sich auf dem Rasen ab. Während einer Liga werden alle Auseinandersetzungen vom Liga-Kalender aufgerufen. Dabei habt Ihr die Wahl, Eure Mannschaft während der vier Quarter gänzlich vom Computer steuern zu lassen oder selbst Hand anzulegen. Für das bevorstehende Spiel wird zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt. In "Basic" nimmt Euch der Computer fast alles ab, Ihr legt lediglich den Zeitpunkt des "Snaps" fest. Spielt Ihr auf "Standard", darf auf Knopfdruck ins Spielgeschehen eingegriffen werden - Playcall-Auswahl, Field Goals, Punts und Auszeiten sind von Hand zu erledigen. Der Profi spielt *Front Page Sports: Football* jedoch im "Advanced"-Modus, in dem fast alles selbst in die Hand genommen wird.

Vor jedem Spielzug werden die Playcalls angewählt, die je nach Schwierigkeitsgrad unter-


Brutal: Unser Wide Receiver wird zu Boden getackled.

Quarterback Rating

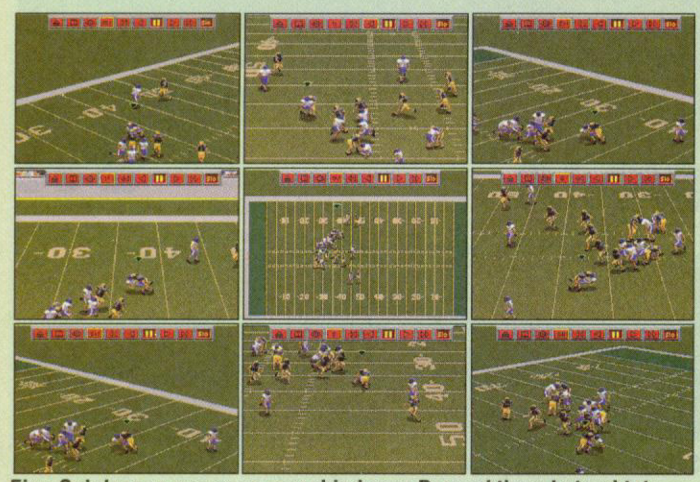
Wer Football zu Hause spielen wollte, hatte mit den Tücken der Umsetzungen zu kämpfen: Die PC-Spiele boten komplexe Simulationen mit Manager-Modi und Playcall-Editor, langweilten aber mit schlechtem Actionteil. Konsolenspiele glänzten mit spielerischen Finessen und rasantem Spielablauf, konnten aber keine Optionen für ambitionierte Trainer vorweisen. Dynamix hat es endlich geschafft, die spielerische Klasse von Konsolenspielen, wie EA's John-Madden-Serie, mit den Vorteilen einer Computersimulation zu verbinden. In VGA-Grafik tummeln sich die 22 Spieler mit tollen Animationen auf dem Feld, im Managerteil werden eigene Ligen und Spielzüge entworfen. Wem die Aktionen zu stressig sind, kann als Coach seine Playcalls vom Computer ausführen lassen. Trotz der imposanten Präsentation hat auch Front Page Sports: Football einige Tücken aufzuweisen: Die Playcall-Anwahl ist etwas undurchsichtig, da die Spielzüge schlecht gezeichnet sind. Profis wird das aber beim Umgang mit Quarterbacks und Special-Teams wenig stören. Football-Neulinge haben am Spiel allerdings keine große Freude, weil das Programm und das Handbuch Anfänger kaum unterstützt.

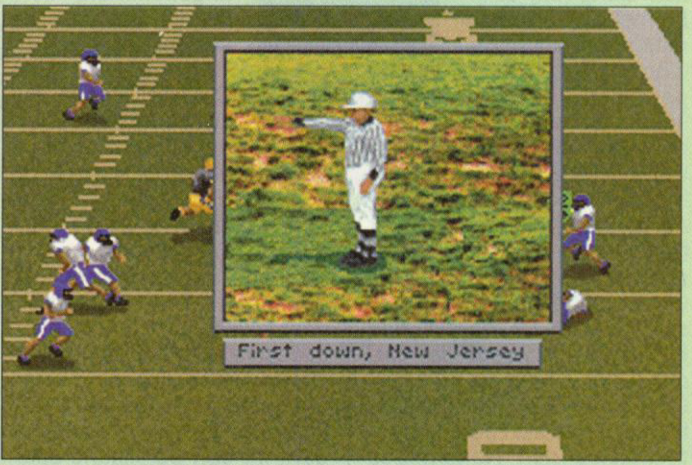
Ingo Zaborowski

Ingo Zaborowski ist Redakteur unseres Schwestermagazins VIDEO GAMES und beschäftigt sich seit einigen Jahren intensiv mit American Football.

schiedlich dargestellt sind: Im "Basic-Mode" wird der Spielzug erklärt ("Pass medium left"), im "Standard-Mode" wird die Taktik grafisch dargestellt, während in "Advanced" nur die Formation angezeigt wird ("3-4").

Endlich auf dem Platz angekommen, schaut Ihr im gebräuchlichen "Schräg-von-oben"-Blick auf beide Mannschaften herab. Die Perspektive ist dabei Euch überlassen: Ihr dürft der angreifenden oder der eigenen Mannschaft in den Rücken bzw. ins Gesicht schauen oder das Spielgeschehen von der Seite betrachten. Vor jedem Spielzug wählt Ihr einen Playcall aus 64 vorgegebenen Strategien des Offense- oder Defense-Plans aus. Steht der Schwierigkeitsgrad auf "Standard" oder "Advanced", beginnt Ihr in der Offense auf Knopfdruck Euren Spielzug mit dem Snap. Ihr steuert den ballführenden Spieler, der versucht, Gegner abzuschütteln oder zu passen. Wollt Ihr einen solchen Paß mit Eurem Quarterback anbringen, erscheint in der oberen Bildschirmecke ein Fenster mit dem "aktuellen" Wide Receiver (Paßempfänger). Per wiederholtem Knopfdruck, wechselt Ihr zwischen den Wide Receivern oder befördert den Ball als Notlösung ins Aus. schwindigkeit und "Abspielrichtung" festlegen. Natürlich dürfen beliebig viele Spielzüge gespeichert werden. Ist ein Match zu Ende, warten umfangreiche Statistiken auf den Spieler, die sich sogar ausdrucken lassen. Während einer Liga wird bei Spiel-Ausstieg automatisch der derzeitige Spielstand gespeichert. *kn*


Eine Spielszene aus neun verschiedenen Perspektiven betrachtet



Der Schiedsrichter hat immer das letzte Wort

Das kleine Football-1x1

Audible	Playcall-Änderung unmittelbar vor dem Snap
Fumble	Verlieren des Footballs durch einen Angriffsspieler
Huddle	Playcall-Besprechung auf dem Feld
Interception	Abfangen eines Passes durch die Abwehr
Playcall	Festgelegter und einstudierter Spielzug
Punt	Befreiungskick aus der Hand nach mißlungenem Versuch, ein First Down zu erzielen
Sack	Tackling des ballführenden Quarterbacks
Snap	Anspiel durch den Center, der den Ball durch die Beine zum Quarterback schiebt
Touchback	Automatisches erstes Down an der eigenen 20-Yard-Linie
Tackle	Angriff auf einen ballführenden Spieler
Turnover	Alle Interceptions und verlorene Fumbles werden statistisch als Turnovers vermerkt.

Während der Defense läßt sich vor dem Snap der zu steuernde Spieler aussuchen. Nachdem der Ball im Spiel ist, kann auf Wunsch zum ballnächsten Spieler gewechselt werden. Natürlich lassen sich vor einem Snap sogenannte Audibles ausrufen, die besonders bei falsch eingeschätzten Gegnern wirkungsvoll angewandt werden können.

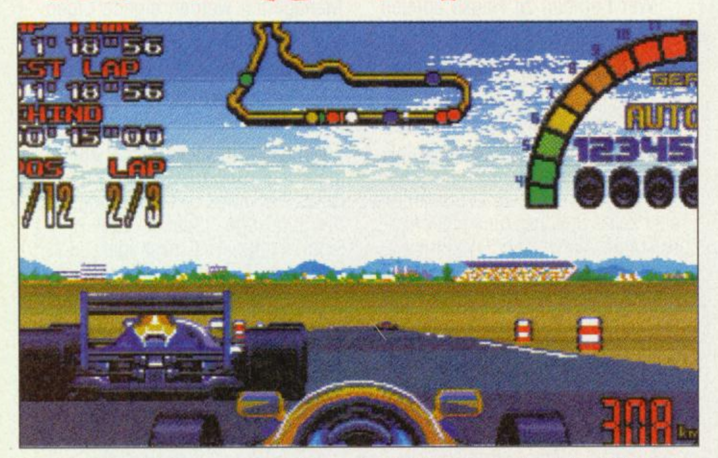
Nach jedem Spielzug gibt's die obligatorischen Replay-Funktion, zum erneuten Studieren des letzten Spielzuges. Dabei lassen sich sowohl Blickwinkel, als auch Ge-

Genre: Sportspiel
Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Dynamix

MS-DOS 84%

Grafik: 75% Sound: 63%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KByte, MS-DOS 5.0
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Maus, Joystick
Geplant für: –

Turboschub und Spoilerflug


Den Mexico-Parcours erkennt man lediglich an der "wüsten" Färbung

Nigel Mansell's
World Championship

Formel-1-Star *Nigel Mansell* gehört mittlerweile zu den Opas der Rennfahrerszene. Jahrelang fuhr er im Formel-1-Rennzirkus mit, ohne auch nur einmal die WM zu gewinnen. Letztes Jahr war es dann endlich soweit: Renault schneiderte ihm ein Superauto auf den Leib und Nigel fuhr fast durchgehend als Sieger durch die Saison. Mansell wurde 1992 Formel-1-Weltmeister, warf kurz darauf das Handtuch und kehrte der Formel 1 den Rücken. Die englische Softwareschmiede Gremlin schnappte sich gerade noch rechtzeitig den Namen des Stars und produzierte ein Rennspiel zur 92er Formel-1-Saison.

In *Nigel Mansell's World Championship* setzt Ihr Euch hinters Steuer eines Williams-Renault und rast durch die Weltmeisterschaft des letzten Jahres. Ihr dürft dabei alle Strecken hintereinander im WM-Modus absolvieren oder auf jedem beliebigen Parcours trainieren. Dabei führt Euch Meister Mansell auf Wunsch in die Tücken der aktuellen Strecke ein. Habt Ihr Euch für die Meisterschaft entschieden, wird vor jedem Start eine Qualifikationsrunde gefahren und der Wagen nach Belieben getuned. Je nach Wetterlage wählt Ihr den passenden Reifensatz, je nach Strecke die Spoilerform und das optimale Getriebe. Auf dem Asphalt angekommen, seht Ihr die Rennstrecke aus der üblichen 3-D-Perspektive. Das Cockpit wartet mit zwei Rückspiegeln auf, die Streckenübersicht sowie Informationen zum Rennen (Plazierung, beste Rundenzeit, Tachometer) werden im oberen Bildschirmdrittel eingeblendet. Die Punktehatz geht jeweils über fünf Runden inklusive Boxenstopps, bei denen verschlissene Reifen ausgewechselt werden. Habt Ihr eine Strecke gemeistert, dürft Ihr den Spielstand speichern. *kn*

geht so

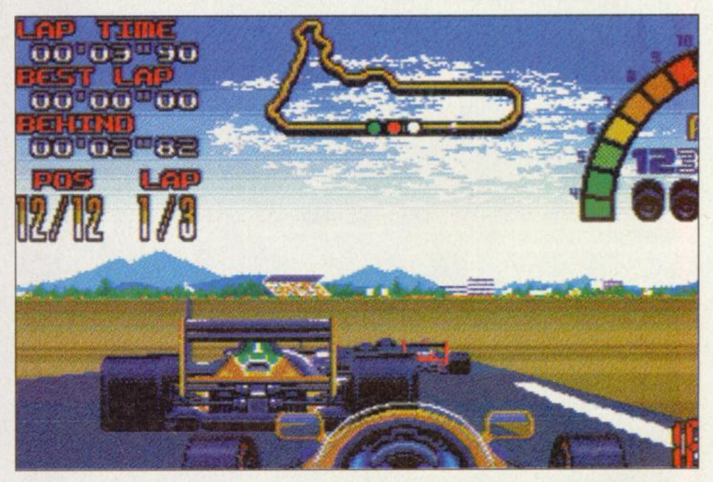
Nigel Mansell's World Championship ist ein typischer Vertreter aus der "Wir haben eine Lizenz – machen wir schnell ein Spiel draus"-Gattung. Technisch gibt's außer der etwas rückligen Grafik kaum etwas zu bemängeln. Rassige Soundeffekte und schicke Rennboliden bringen viel Formel-1-Atmosphäre rüber. Spielerisch schauen wir nach einigen Minuten jedoch in den Auspuff: Das actionlastige Spielgeschehen darf getrost als "realitätsfern" eingestuft werden. In den Kurven reicht es zum Beispiel völlig, den Fuß kurz vom Gas zu nehmen. Wer die Ideallinie fährt, kommt nur unerheblich schneller ins Ziel. Zudem sehen alle Kurven gleich aus – ob scharf oder nicht. Größter Motivationshemmer ist jedoch der nicht vorhandene Schwierigkeitsgrad. Selbst unbedarfte Einsteiger und Sonntagsfahrer werden noch am ersten Tag Weltmeister. Es kann nicht angehen, daß wir in (nur) einer Qualifikationsrunde dutzende Male gegen diverse Schilder prallen und trotzdem auf der Pole Position landen. Nur für fanatische Rennspielsammler.



Wir dürfen unseren Williams-Renault tunen und mit Meister Mansell auf jeder beliebigen Strecke trainieren



Grafisch ausgereift: Wir suchen uns eine Strecke aus und fahren bei Bedarf eine Proberunde auf der angewählten Route.



Seltsam: Notorisch fahren unsere Gegner in der Mitte der Fahrbahn.

na ja

Nigel Mansell's World Championship wird nett präsentiert und bietet Motoristen viele Einstellungsoptionen und die komplette Formel-1-Saison. Sobald Ihr Euch im Williams-Renault hinters Lenkrad klemmt, hört der Spaß jedoch auf: Die Grafik ist schnell, aber ruckelt höllisch. Außer Warnschildern tut sich dabei nicht viel am Streckenrand. Keine Tribünen, keine Boxen und keine Gebäude – nur ein kleiner Häuserstreifen am Horizont weist auf den Stadtkurs Monte Carlo hin. Zudem ist das Fahrverhalten sehr unrealistisch. Kurven kann man mit Vollgas durchbrettern und die Zuckelgrafik verbietet milimetergenaue Überholmanöver. In Zeiten von *Lotus 3* (das witzigerweise vom gleichen Hersteller kommt) und *Formula One Grand Prix* kann dieses Programm den Nigel-Fan nicht über den Rücktritt des schnellen Briten aus dem Formel-1-Zirkus hinwegtrösten. Nigel hat dieses Spiel nicht verdient.

Genre: Rennspiel	
Hersteller: Gremlin	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Softgold	
AMIGA	**49%**
Grafik: 53%	Sound: 44%
Schwierigkeit: leicht	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: Zweitlaufwerk	
Geplant für: MS-DOS, ST, Super NES	



Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ **11/91** Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans Stück: ______
- ❑ **12/91** Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich Stück: ______
- ❑ **1/92** Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island Stück: ______
- ❑ **2/92** Spiele des Jahres – alle Highlights ´91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 Stück: ______
- ❑ **3/92** Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx Stück: ______
- ❑ **4/92** Die Spiele Highlights ´92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train Stück: ______
- ❑ **5/92** Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra Stück: ______
- ❑ **6/92** CD-ROM total: Das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld Stück: ______
- ❑ **7/92** Cyperspace: The Lawnmower Man, Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste Stück: ______
- ❑ **8/92** Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sim"-Spiele, Alles über Tolkien, Gateway, Superscope Stück: ______
- ❑ **9/92** Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2 Stück: ______

Summe: ______ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990) Stück: ______
- ❑ 1/91 (Tips & Tricks) Stück: ______
- ❑ 2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück: ______
- ❑ 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991) Stück: ______
- ❑ 1/92 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück: ______
- ❑ 2/92 (Tips & Tricks) Stück: ______

Summe: ______ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: ______ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag ______ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingsspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______ Seite ______
2. ______ Seite ______
3. ______ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

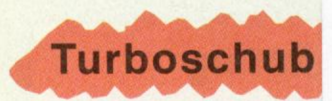
______

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

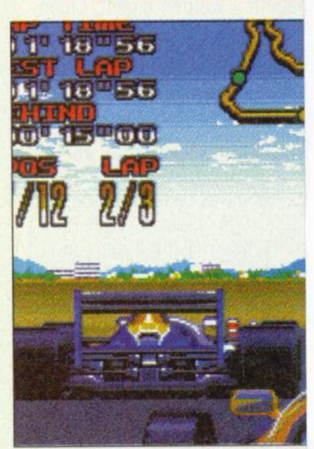
______

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

______



Turboschub



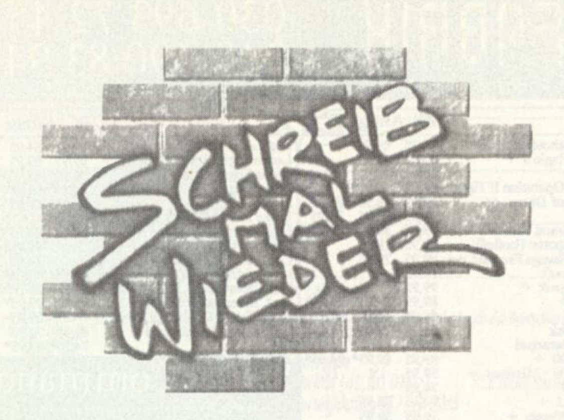
Den Mexico-Parcours erkennt

Nigel /

World C

Formel-1-Star *Nigel Mans* gehört mittlerweile zu d Opas der Rennfahrerszer Jahrelang fuhr er im Formel-1-Rennzirkus mit, ohne auch nur einmal die WM zu gewinnen. Letztes Jahr war es dann endlich soweit: Renault schneiderte ihm ein Superauto auf den Leib und Nigel fu fast durchgehend als Sieg durch die Saison. Mans wurde 1992 Formel-1-Weltm ster, warf kurz darauf d Handtuch und kehrte der F mel 1 den Rücken. Die eng sche Softwareschmiede Gre lin schnappte sich gerade nc rechtzeitig den Namen d Stars und produzierte e Rennspiel zur 92er Formel Saison.

In *Nigel Mansell's Wo Championship* setzt Ihr Eu hinters Steuer eines Willian Renault und rast durch c Weltmeisterschaft des letzt Jahres. Ihr dürft dabei a Strecken hintereinander WM-Modus absolvieren oc auf jedem beliebigen Parcou trainieren. Dabei führt Eu Meister Mansell auf Wunsch die Tücken der aktuell Strecke ein. Habt Ihr Euch die Meisterschaft entschiede wird vor jedem Start eine Qu lifikationsrunde gefahren u der Wagen nach Belieb getuned. Je nach Wetterla wählt Ihr den passenden R



Einäugiger König

Ich finde Eure Zeitschrift die Beste im bundesdeutschen Angebot. Mein Entschluß, ein Spiel zu kaufen, richtet sich meist nach Eurem Testurteil. Im großen und ganzen bin ich damit gut gefahren: mit *A 10, M1-Tank Platoon, Silent Service, Golf PGA, Monkey Island, Red Baron, Gunship 2000, Chuck Yeager's Air Combat, Winter Challenge*. Die meisten dieser Spiele haben nur kleine Macken, die bei einem guten Spiel durchaus verzeihbar sind. Aber: Verschiedene Tests in *POWER PLAY* lassen darauf schließen, daß Ihr entweder zu oberflächlich testet oder den Softwareproduzenten bewußt oder unbewußt geneigter seid als Euren Lesern. Bestes Beispiel ist *Aces of the Pacific*. Das Spiel ist vom Aufbau her sehr gut, aber es sind so viele Ungereimtheiten, daß sie mir den Spielspaß versauen. In zwei bis drei Stunden Test müßte so etwas erkannt werden. Die Bemerkung von Michael, "Ohne einen 386er mit mindestens 25 MHz wird aus dem rasanten Flugspaß trotz variabel einstellbarer Grafikpracht ein zuckeliges Vergnügen.", ist glatt untertrieben. Besser: Ohne einen 386er geht wegen des exorbitanten Arbeitsspeicheranspruches gar nichts.

***Might und Magic*: Unter anderem wird die gute Bedienbarkeit gelobt. Ich bin kein Spezialist in dieser Spieleart. Gerade deswegen nehme ich an, daß Ihr ein wenig betriebsblind geworden seid. Siehe "Party beim Waffenhändler". Ständiges Hin- und Herwechseln zwischen persönlichem Inventar und Ladenangebot (und das bei allen acht Partymitgliedern) empfinde ich als Zumutung. Angebot und Inventar auf einen Bildschirm und mit Mausklicken Gegenstände rüberziehen, das wäre gute Bedienbarkeit. – Spielen ist für mich zwar die wichtigste Nebensache der Welt, aber trotzdem müssen die Spiele Qualität besitzen. In der Verarbeitung und dem Service. Ihr habt als große Fachzeitschrift auch eine Verantwortung gegenüber Euren Leser. Ein von Euch verrissenes Spiel wird auf dem großen Markt "Bundesrepublik" vielleicht die Softwarehersteller veranlassen, Ihr Produkt zu verbessern.**

Ludwig Hippel, Heroldsbach

Grrrmmmmblllll...Ich glaube, ich sollte Heroldsbach mal einen kleinen Besuch abstatten. Aber ernsthaft: So ganz kann ich Deinen Unmut über *Aces* nicht nachvollziehen. Denn wir beide meinen doch eigentlich genau dasselbe, nur mit zwei verschiedenen Formulierungen: "Ohne 386er mit 25MHz macht *Aces of the Pacific* keinen Spaß!". Ach ja: Ich hab' rund 60 Flugstunden im Pazifik hinter mir...von "Oberflächlichkeit" keine Spur. Außerdem ist der Speicherbedarf des Spiels gar nicht so gewaltig. Die acht MByte, die ein *Links 386 Pro* beispielsweise gern hätte, nenne ich exorbitant – zwar geht's auch mit weniger Speicher, aber acht MByte wären nicht schlecht.

Zu *Might & Magic* (welches meinst Du eigentlich? Teil Drei oder Nummer Vier?) kann ich nur soviel sagen: Sicher gibt's Rollenspiele mit einer komfortableren Benutzerführung. Im Vergleich zu den nur mit Tastenfummelei zu spielenden Vorgängern ist der Bequemlichkeitssprung bei den neuen Programmen jedoch ganz gewaltig.

Eines zum Abschluß: Wir sind weder irgendwelchen Softwarefirmen besonders zugetan oder lassen uns durch große Namen beeindrucken. Entscheidend für die Wertung eines Spiels ist die Qualität. – Ob ein berühmter Name auf der Packung steht oder nicht, spielt keine Rolle. *mh*



Wie die Tagesschau

Wahrscheinlich treffen nach der Ausgabe 12/92 jede Menge Briefe wie dieser ein. Ich war sehr enttäuscht über das formale Auftreten der letzten *POWER PLAY*. Liest niemand die Artikel, bevor sie in Druck gehen? Ich will ja nicht Oberlehrer spielen, aber das Dezemberheft war in dieser Beziehung besonders übel. Das ist besonders schade, weil *POWER PLAY* meiner Meinung nach nicht nur das übersichtlichste Spielemagazin ist, es hat auch das beste Layout und ist verdienterweise das beste und meistgekaufte Spielemagazin. Trotzdem ist da ein Gefühl der Behäbigkeit, seit Ihr Euch den "Nr.1"-Sticker aufheften durftet. Obwohl ich Artikel wie "The End" und "Heldenhaft" wirklich genossen habe und auf weitere Artikel dieser Art in Zukunft hoffe, hatte ich hinterher das Gefühl: War's das schon? Ich vermute, daß es die immer wiederkehrenden Formulierungen sind, wie "flotte Grafik", "toller Digisound", "Feuerwerk an spritzigen Ideen", "Hardcore-Strategen", etc., die dazu führen, daß sich *POWER PLAY* wie die Tagesschau anhört. Bitte mißversteht mich nicht, aber es scheint einen bestimmten Fundus an Formulierungen und Worten zu geben, aus denen sich jeder Power-Redakteur immer wieder gerne bedient: Zeit, diesen zu erneuern. Auch wenn ein einheitlicher Schreibstil das Gefühl vermittelt, daß in den Testberichten die wohlbegründete Meinung aller Redakteure zu lesen ist, die sich dann auch im Testergebnis ausdrückt, so möchte ich doch im Meinungskasten irgendwo den speziellen Stil eines Testers wiederfinden. Früher entstand so eine Bindung zu den einzelnen Testern und man konnte, ohne das Foto zu sehen, sagen: "Ah, ein Testurteil von Redakteur xyz!".

Dietmar Kremer, Herne

Ich glaube schon, daß jeder Tester der *POWER PLAY* seinen eigenen Stil hat, bzw. entwickelt. Allerdings solltest Du den Neuzugängen etwas Zeit geben, sich in den Redaktionsalltag einzuleben. Die textlichen Unstimmingkeiten in der Ausgabe 12 sind in der Tat peinlich. Hier hat uns die DTP-Anlage einen bösen Streich gespielt. Die Redakteure formulierten die Sätze brav zu Ende, doch die lieben Computer kappten einfach den Schluß – nur weil die Schriftarten zweier Mac-Systeme nicht ganz kompatibel waren. So ein Lapsus dürfte uns in der Zukunft allerdings nicht mehr passieren. *mh*

Unter dem Teppich

Ich finde, die *POWER PLAY* sollte viel mehr Hintergrundwissen vermitteln, was die Spielesoftware-Entwicklung betrifft. Es ist einfach ein Unding, daß wir *POWER PLAY*-Leser immer als letzte über wirklich wichtige Geschehnisse in der Softwareszene informiert werden; bestes Beispiel: der Untergang von Infocom und Cinemaware. Selbst relativ "minderwertige" Magazine bringen wesentlich mehr Berichte zu solchen Themen als die *POWER PLAY*, die in meinen Augen eigentlich mit lichtjahreweitem Abstand die anspruchsvollste und ernstzunehmendste Zeitschrift in ihrem Fachbereich ist. WARUM also, im Namen aller zwölf Götter Aventuriens, erfahren wir *POWER PLAY*-Leser nichts von solchen Dingen? Warum nicht mehr Insiderinformationen, mehr Gerüchte (auch das ist interessant und keineswegs unprofessionell) und allgemein mehr Wissen drumherum? Mit Tests allein ist es nicht getan, und selbst der Messebericht ab und zu enthält viel zu wenig Information und ist zudem zu langweilig, um interessant zu sein! Und behauptet nicht, es gäbe dergleichen genug Berichte in der *POWER PLAY*. Jedes noch so windige Spielemagazin berichtet mehr! Ich erinnere mich noch, wie Ihr in einem Nebensatz erwähntet, daß Infocom Pleite ging, als wäre nur irgendwo in der Spielewelt ein Bit gekippt. Ich behaupte, das kann nicht so weitergehen. Noch einmal: Tests sind wirklich nicht alles! Ich persönlich glaube, daß Eure Zielgruppe deutlich älter ist als die der anderen Magazine. Ich kenne zumindst niemandem in meiner Altersgruppe (23-28), der in Bezug auf Spielbewertungen ein anderes Magazin zu Rate ziehen wird als die *POWER PLAY*). Deshalb können Informationen durchaus aus trockenen Fakten bestehen.

Jürgen Bloss, Erlangen

Du hast vollkommen recht, eine gute Spielezeitschrift sollte über den Tellerrand von Tests, Tips & News hinausblicken. Ich meine allerdings, daß gerade die *POWER PLAY* dies beherzigt. Wir haben in jeder Ausgabe mindestens einen Schwerpunkt, der sich mit interessanten Themen beschäftigt – zum Beispiel unser Bericht über den Computer-inspirierten Film "The Lawnmower Man". Aktuelle News findest Du in der *POWER PLAY* mal früher, mal gleichzeitig und mal später als in Konkurrenztiteln. Allerdings wollen wir nicht jedes Gerücht drucken, das uns ein dubioser Zeitgenosse am Telefon verklickert. Lieber eine solide Aussage zu einem bestimmten Thema, als vage Vermutungen. Sei versichert, lieber Jürgen, daß wir in Zukunft deutlich mehr, denn weniger Berichte rund um das Thema Computer-, und Videospiele bringen werden.

Zusatzzahlung

Als ich mal wieder eines Samstags im November meinen Lieblingssoftwareladen aufsuchte, um neuste Infos über Spiele zu bekommen, erblickte ich mein Lieblingsspiel mit einem neuen Kleber auf der Packung. Es war Sensible Soccer, und sie haben einige Neuerungen hineingebracht, wie z. B. Rückpaßregel, Gelbe und Rote Karten, Spielsperren, WM-Qualifikation und neue Europapokalrunde. Angesichts dieser Neuerungen mußte ich diesen Zusatz besitzen. Als ich freundlich nach dem Preis fragte, stellte sich heraus, daß der Zusatz als Gesamtspiel verkauft wird. Nun meine Fragen: Konnte man keine Datendiskette machen? Wieso konnte man nicht, wie bei Lemmings bei Vorlage des Spiels mit dem Preis heruntergehen? Haben die Softwarefirmen nötig, eine solche Praktik anzuwenden, um mehr Kohle zu machen? Da ich annehme, daß es noch mehr "Datendisketten" geben wird, wird das ein teures Vergnügen.

Michael Mamet, Bergheim

Sicherlich ist es indiskutabel sich wegen der neuen Features dasselbe, leicht verbesserte Spiel zum vollen Preis zu kaufen. Bei *Sensible Soccer* hat Renegade aber abgeholfen: Jeder, der die alte Originalversion einschickt und vier Pfund beilegt, bekommt die aktuelle Version zugestellt. Englische Fans werden von diesem Service sicherlich Gebrauch machen – ob Renegade dies für deutsche *Sensible-Soccer*-Spieler anbietet, ist ungewiß. Bei einem Händler werdet Ihr die neue Version nur zum Vollpreis erstehen können. *kn*

Animierend

Immer häufiger kommen Spiele auf den Markt, die mit aufwendigen Animationen arbeiten. Da das Medium Zeitschrift diese natürlich nur eingeschränkt vermitteln kann, habe ich weitere Vorschläge dazu:
Gebt bitte die Animationsgeschwindigkeit in Frames/second an (leicht mit einem Videorecorder auszuzählen). Dies ist wesentlich objektiver als die Adjektive: schnell, flüssig, flink, usw...
– Um den Eindruck der Animation zu zeigen, führt doch bitte eine Fotosequenz wie in Ausgabe 12/91, Seite 16, ein. Ihr dürft nicht vergessen, daß der Leser sich sein Bild auf Grund Eurer Fotos machen muß.

Eugen Watzling, Kaiserslautern

Wählst Du Deine Spiele nach den Zwischensequenzen aus? Sicher sind sekundenlange Animationen ein Blickfang. Trotzdem finde ich, daß der Spielspaß nicht mit aufwendigen Animationen steigt. Die Angabe der Animationsgeschwindigkeit ist hinfällig, da die Rechnerkonfiguration die Frame-Rate beeinflußt. Nicht umsonst ist bei Origins *Wing Commander 2* die Bildrate einstellbar. *cd*



Der Mario von Roger Horvath aus der Schweiz

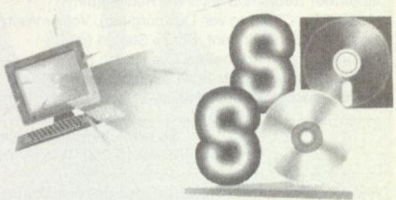
Wenn auch Sie einen SOFT & SOUND-Discount in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an! Telefon: 0211/63 30 06

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller deutscher Distributor für AdLib !
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf sind erwünscht.
Fax: 0211/64 111 23

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich ! Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen. Und dann neu und originalverpackt kaufen. Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen

auf 2,5MB	DM 222,--
auf 2,5MB m.Uhr	DM 248,--
auf 1MB	DM 59,--
auf 1MB m.Uhr	DM 69,--
3,5" Laufwerk	DM 139,--

Die GOLD-KARTE für Ihren PC ist da!

AdLib GOLD 1000 High-End Soundkarte	500,--/*29,-- mtl.
Soundblaster Junior, dt.Version, die Einsteiger-Karte	139,--
Soundblaster 2.5, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle	249,--
Soundblaster PRO 4, dt. Version, High-End Karte	448,--
Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern mit 3 Spielen und über 50 Demos	1.298,--/*39,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/ *31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/ *34,-- mtl.
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/ *33,-- mtl.

* **Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen: Wir bieten Spiele bis DM 49,90 und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot !

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445

O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/561/5821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556

W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809

O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wede 30
Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn
Mendener Str. 115
Tel.: 02371/22438
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088
W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Thalion
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)
Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-
Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.





Soundkollision

Ich beziehe mich auf Euren Soundkartenbericht aus der *POWER PLAY* 3/92. Ihr habt nämlich einen großen Irrtum in die Welt gesetzt, der den finanziell gut gestellten PC-User locker 100 bis 600 Mark kosten kann. Eure Behauptung, daß die absolute Edelkonfiguration eine LAPC-1 mit der Soundblaster Pro sei, ist leider falsch. Ich gehöre zu den Menschen, die das schmerzlich erkennen mußten. Lange hatte ich die Traumkombination, LAPC-1 und Soundblaster! So konnte ich alte Spiele mit Soundblaster-Musik genießen und mich bei neuen Spielen eines absolut spitzenmäßigen Sounderlebnisses erfreuen. Als dann auch noch die ersten Spiele wie Space Quest IV und Wing Commander II beide Karten gleichzeitig erklingen ließen, war ich der glücklichste PC-Besitzer der Welt! Mit diesem Glück lebte ich bis zu *POWER PLAY* 2/92 weiter. Doch als ich dann in dieser Ausgabe Euren Bericht über die "phantastische" Kombination, die neue Soundblaster-Pro als Soundkarte und gleichzeitig Controller für ein CD-ROM gelesen hatte, war ich wieder sehr begeistert und nahm mir vor, diese Karte zu kaufen, da ich wie viele andere auch über die Anschaffung eines CD-ROMs spekulierte und somit Geld hätte sparen können. Erstmal schaffte ich mir nur die Soundblaster Pro ohne CD-ROM an. Mein Plan war recht einfach: "Ich verkaufe die alte Soundblaster-Karte, kaufe mir stattdessen die neue Pro und später ein CD-Rom, dann hab ich endlich den High-End-Multi-Media-PC. Theoretisch gesehen sehr schön, doch in der Praxis sieht alles ganz anders aus: Schock! Wing Commander II mit der Sprachausgabe ließ sich mit dieser Einstellung nicht laden. Dasselbe auch mit den neuen Sierra-Spielen. Im Laufe etlicher Versuche und nach langen Rumbasteln stellte sich heraus: Ist die Soundblaster-Pro auf I/O 220HEX (Werkseinstellung und Ansprechadresse aller Spiele, die Sprachausgabe nutzen), funktioniert die "Roland" nicht. Ohne Roland im PC gehts. Also stellte ich den "Jumper" auf 240HEX ein, dann funktioniert die LAPC-1, doch die Sprachausgabe von WC II und Sierra-Spielen lief dann logischerweise nicht mehr, da die Soundtreiber der Spiele stur die Karte auf 220HEX ansprechen. Der Grund, weshalb die "Pro" bei 220HEX mit der LAPC-1 nicht läuft, blieb mir lange Zeit verborgen. Vor einem Monat erfuhr ich den Grund. Der Wurm steckt in den neuen Stereochips, die auf den neuen Karten zum Einsatz kommen. Diese Chips überwachen den gesamten "MIDI-Verkehr", bzw. finden sie eine Karte, die auch MIDI-Kanäle benutzt (alle Roland-Karten), so überlaufen und stören sie diese. Kurz gesagt, alle Soundblaster-Karten ab Version 2.0 und alle "Pro-Versionen" lassen eine Zusammenarbeit von Soundblaster mit Roland-Karten nicht zu.

Peter Schier, Regenstauf

Deiner Schlußfolgerung, daß alle Sounblaster-Karten ab Version 2.0. und alle "Pro"-Karten nicht mit der Roland zusammenarbeiten, muß ich leider ganz entschieden widersprechen. Denn privat habe ich in meinem 486er eine Soundblaster Pro sowie die Roland-Karte eingebaut – **OHNE** jemals damit Probleme gehabt zu haben. *Wing Commander 2*, *Kings Quest 6*, *Falcon 3.0*, *Might & Magic 4* und *F-15 Strike Eagle 3*, alles Spiele, die beide Karten gleichzeitig ansprechen, laufen prächtig: Inklusive Sprache, Musik und Geräuscheffekten. Meine Soundblaster Pro ist übrigens auf Adresse 220 (IRQ 5, DMA 1) eingestellt – die Roland-Karte kümmert dies wenig. Es kann auch sein, daß einige andere HEX-Adressen oder IRQ's von weiteren Steckkarten in Deinem PC "belegt" sind und deshalb Probleme verursachen. Eine Ferndiagnose zu stellen, ohne ein paar zusätzliche Daten, ist unmöglich. Wir bräuchten Angaben über Deine Startup-Dateien, was für ein Mainboard (ISA, EISA, Microchannel), welcher BIOS-Hersteller, was für ein System und welcher IRQ wird von was belegt (läßt sich mit einem Prüfprogramm wie *Checkit* herausfinden). Außerdem würde mich interessieren, von wem Du die Informationen mit den neuen Stereochips bekommen hast. *mh*

ZDF-KOLUMNE

Hallo, liebe Powerplayer. Vielen Dank für Eure überaus reichlichen und fundierten Stellungnahmen zum Thema **Gewalt im Computerspiel**.

Aus Euren Briefen habe ich viel gelernt und wieder Hoffnung geschöpft, das diese "Blödies", die offensichtlich immer häufiger ihre Hände, Fäuste, Messer und Joysticks mit ihrem Gehirn verwechseln, nicht mehrheitsfähig sind. Jan Schmidt aus Bonn übrigens hat mir mit seinem Leserbrief die Augen geöffnet. Gerne will ich mich an seinen Wunsch halten und in meiner Kolumne in der *POWER PLAY* mehr über allgemeine Computerthemen schreiben und den qualifizierten Spieletestern das Feld überlassen, umgekehrt denke ich daran im nächsten Jahr noch stärker mit den Kollegen der *POWER PLAY* bei meinen eigenen Spielevorstellungen in 3 sat und dem ZDF zusammenzuarbeiten, um mich dann auch verstärkt auf deren Urteil zu stützen.

So aber nun zu einem ganz anderen Thema: Viele von Euch, die über einen PC verfügen, vielleicht ein Gerät, welches zwei Jahre und älter ist, werden durch die immer speicherintensiveren Spiele vor die Alternative gestellt, den alten PC aufzurüsten oder sich einen neuen PC zwecks megastarker Festplatte und dickem Arbeitsspeicher zuzulegen. Zwar ist der Preisverfall bei PC's dramatisch, trotzdem ist die richtige Kaufentscheidung nicht gerade einfach?

Und genau hier setzen die Probleme an, die die Computerspieleprogrammierer oftmals schlicht verdrängen.

Sie entwickeln sozusagen im freien Speicherland an dicken Workstations, so daß es immer einfacher wird für die Grafiker neue, tolle Bilder auf die komprimierten Installationsdisks zu knallen. Wegweisend war hier das Spiel *Wing Commander* mit 20 MByte Speicherplatz. Für viele PC Besitzer begann damit schon das Problem. Kein Sound? Also eine Sound-Blaster-Karte gekauft, kein Arbeitsspeicher, also noch ein paar MByte Arbeitsspeicher dazu erworben. Eine Kette ohne Ende begann. Endlich, nach mühevollen Erweiterungen und Steckkarten, ratlosen Händlern, die mit der Ansteuerung des erweiterten Arbeitsspeichers nicht zurechtkamen, das Erlebnis: Die Titelmelodie ohne Fehlermeldung! Und als die ersten Raumschiffe das All durchkreuzten, erwiesen sie sich als lahme Enten, weil, nun weil der PC nicht schnell genug getaktet ist usw. usw.

Den größten Gag in der Computergeschichte indes hat Bill Gates von Microsoft geschafft. Er hat mit dem Programm Windows dem Märchen um des Kaisers neue Kleider eine neue Variante hinzugefügt, indem er eine Software entwickelt hat, die sich nicht an vorhandener Hardware orientiert, sondern Millionen von PC-Usern zwingt, neue Erweiterungen für ihren Rechner zu kaufen. Und so hangeln sich Millionen genarrter PC-Benutzern von Krücke zu Krücke und machen das Windows Speicherfresserspiel klaglos mit, während eigentlich noch gute PCs mit langsameren Prozessoren auf dem Müll landen. Das es auch anders geht, beweist z.B. Geoworks Enemble, eine Benutzeroberfläche, die sogar mit 286iger Prozessoren gut zusammenarbeitet.

Die Speicherwut aber nimmt kein Ende, schon gibt es Spiele, die 4 MByte Arbeitsspeicher benötigen, mehr als 30 MByte auf der Festplatte fressen und einen High-End-Tower voraussetzen. Gut und schön, aber da fehlt doch noch was? Genau, es fehlt Papas Geld für immer neue und leistungsfähigere PCs und es fehlen die neuen Spielideen. Was bitte habe ich von 20 Grafiken mehr, wenn die alte abgelatschte Spieleidee zum 200sten Male durchgeknetet wird?

Immer wieder der gleiche Spielablauf, die gleichen unlogischen Varianten beim Aufsammeln einer Bombe oder eines Schwertes, die gleichen Barrieren zu Beginn des Spieles, die nervtötend sein können. Sieht man dann in einem Lösungsbuch die Antwort, greift man sich nur noch an den Kopf – wer soll denn da mit logischem Denken draufkommen?

Und immer wieder das gleiche Spiel, nur mit mehr Bildern und opulenter Grafik.

Wo aber bleibt sie denn, die neue Spielidee à la *Tetris*. Wer sagt denn, das Abenteuerspiele immer gleich sein müssen? Okay, sie verkaufen sich zwar ganz gut, aber es ist wieder mal Zeit für einen großen Wurf. Und wie das eben ist mit großen Würfen am Computer, benötigen sie in aller Regel nicht mal massiv viel Speicherplatz, sondern kommen, wie *Lemmings* aus dem Gehirn findiger Computerpioniere. Soll ich denn jetzt meinen PC wegwerfen, nur weil er 2 MByte Arbeitsspeicher hat und nur normal getaktet ist?



Klaus Möller

Soll ich ein Umweltproblem schaffen, in dem ich mein Altgerät verschrotte oder es bis zum Abwinken mit Festplatten aufrüste.

Nein! Ich stelle gerne im Fernsehen ein Klassespiel vor, wenn die Spielerfinder und Programmierer auch an meine Nöte als Endverbraucher denken und nicht nur für die Superreichen oder die Forschungsabteilung von IBM produzieren.

So weit kommt's noch, daß ich mir von einfallslosen Softwareleuten vorzuschreiben habe, welche Hardware ich benutze. Die älteren Powerplayer kriegen heute noch glänzende Augen, wenn sie an hervorragende Spieleumsetzungen auf 8-Bittern (C-64/Atari) denken. Wie viele Stunden habe ich vor *Archon* zugebracht oder meinen Spaß mit *Mr. Robot* gehabt.

Wieviele Stunden habe ich mit meinem Junior *Muppet Games* gespielt, ohne Langeweile und ohne 300 Kammern mit 200 degenerierten Monstervisagen. Computerspielen ist oft eben mehr als die Verfügbarkeit von Speicherkapazität, oder? *Klaus Möller*

Drive Faster

Der Zahn der Zeit nagt an Computersystemen besonders schnell. Kaum sind fixe Rechner zwei Jahre etabliert, drängelt die nächste Generation auf den Markt.



Neu: der *T-Bird-Drive* von ASI

Digital Total: das eingebaute CD-ROM nebst der CD-Version von *Windows*

Kaum eine andere Branche entwickelt sich so schnell wie die Computerindustrie. Hat sich ein Computersystem etabliert, ein Prozessortyp durchgesetzt, steht schon der schnellere und bessere Nachfolger in den Startlöchern. Dieses Phänomen ist vor allem bei PCs zu beobachten. Genügten vor fünf Jahren noch eine Handvoll MByte auf der Festplatte, ein robuster 8086-XT-Prozessor mit 8 MHz und 640 KByte Arbeitsspeicher für ungetrübten Programmgenuß, wurden die Ansprüche, die wir und frische Software an den Computer stellten, immer höher. Plötzlich waren 80286er ATs mit 12 MHz Standard. Keiner beklagte sich, als Spiele die 1-MByte-Speichergrenze sprengten, oder gar 10 MByte auf der Festplatte belegten...bis zur nächsten Rechnergeneration.

Superschnelle Anwendungen und Spiele machten den 80386 salonfähig. Spätestens seit *Wing Commander* galt der 386er als Nonplusultra. Zu dieser Zeit kam findigen Köpfen der Hardwarefirma ASI der Gedanke, einen 80386er im schmucken Outfit mit einer Kiste voll Software und Zubehör zu entwerfen. Der Name des "Komplett-PCs": *T-Bird*. Mittlerweile ist die erste *T-Bird*-Generation von der technischen Rüstungsspirale eingeholt worden. ASI entwickelte kurzerhand ein Nachfolgemodell: Der *T-Bird-Drive* wurde ins Leben gerufen. Statt eines 80386SX mit 25 MHz werkelt in dem Neuling ein 80486SX mit gleicher Taktfrequenz.

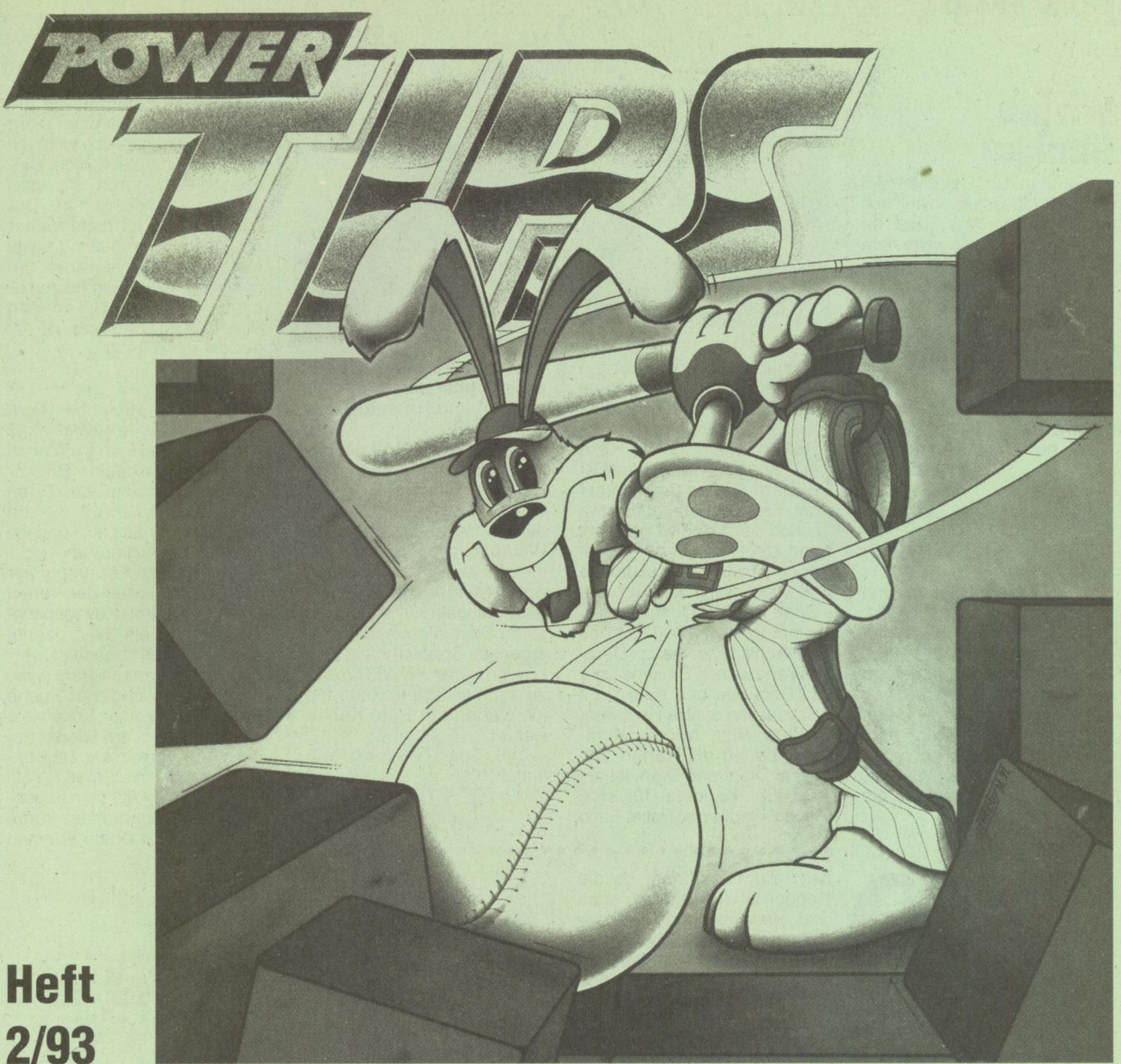
T-Bird-Drive-Daten

Prozessortyp: 80486SX/ 25 Mhz plus Overdrivesockel
Grafikkarte: VGA, 512KByte
Monitor: VGA, strahlungsarm
Sound: Soundblaster-kompatibel, CD-Player
Arbeitsspeicher: 4 MByte
Betriebssystem: MS-DOS 5.0, Windows 3.1
Festplatte: ca. 50 MByte
Diskettenlaufwerke: 1 x 3½ Zoll (1,44 MByte); 1 x 5¼ Zoll (1,2 MByte)
Schnittstellen: 2x seriell, 1x parallel, 1x Joystickport, 1x Kopfhöreranschluß (CD-ROM)
Besonderheiten: Eingebautes CD-ROM; Die Programme Viruspolice, MacsOpera, ConText, Monkey Island 2, Mad TV und Windows Entertainment Pack liegen bei.
Zirka-Preis: 2600 Mark

Neben dem umfangreichen Softwarepaket bietet der *T-Bird-Drive* zwei Besonderheiten: Neben den herkömmlichen Diskettenlaufwerken und der 50-MByte-Festplatte versieht serienmäßig ein CD-ROM seine Arbeit in dem neuen ASI-PC. Das *T-Bird*-CD-ROM funktioniert wie ein herkömmlicher CD-Spieler: Eine Art "Schlitten" wird auf Knopfdruck ausgefahren, Ihr legt die CD ein und schon kann's losgehen. Wer möchte, spielt Musik-CDs mit dem CD-ROM ab. Dem PC liegt übrigens die neueste *Windows*-Version auf CD bei.

Die zweite Besonderheit: Reicht Euch die Rechengeschwindigkeit nicht mehr aus, müßt Ihr nicht den kompletten PC austauschen, sondern steckt einfach einen seperat zu kaufenden "Overdrive"-Prozessor in den dafür vorgesehenen Sockel. Mit wenigen Handgriffen wird aus dem 80486SX/25 MHz ein 80486DX2/50MHz. Allerdings beziehen sich die 50 MHz "nur" auf die interne Rechengeschwindigkeit des Prozessors (siehe auch "Overdrive-Overtüre").

Wer jetzt den ersten *T-Bird* sein eigen nennt, muß nicht gleich verzweifeln. Zwar lassen sich die 80386er Prozessoren nicht "aufbohren", aber dafür könnt Ihr das CD-ROM als Einzelpaket beziehen. Der komplette *T-Bird-Drive* kostet rund 2600 Mark, das CD-ROM-Set allein liegt um die 600 Mark. *mh*



Heft 2/93

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Wizkid (Amiga)

Wie man sein Taschengeld elegant aufbessert, erzählt uns Steffen Kramer aus Erfurt. Ihr solltet alle fünf Lebenspunkte und mindestens 100 Goldstücke haben. Sammelt jetzt alle Noten, um in den Shop zu kommen. Dort kauft Ihr den "Stern" und siehe da, man muß die hundert Märker nicht bezahlen, sondern bekommt sie automatisch in die eigene Tasche. Das könnt Ihr so oft wiederholen wie Ihr möchtet.

Motorhead (Amiga)

Hilfe für alle Metal-Fans von Chris Koch aus Langenhagen. Geht mit F1 in den Pausenmodus und tippt "Bomber" ein. Der Cheatmode ist aktiviert. Ein Druck auf die "*"-Taste und alle Gegner werden beseitigt. Ist kein Gegner auf dem Schirm, kommt man so in den nächsten Level.

"Return" füllt wahlweise die Waffenspeicher.



Hallo, liebe *Wizardry-7*-Spieler, wo sitzt Ihr gerade fest. Seid Ihr in Munkharama auf den Gummibären gestoßen, sucht Ihr die Hexe mit der goldenen Nase, ist Euch der grüne Drachen auf den Fersen? Habt Ihr es etwa schon bis "Sky City" gebracht und steht vor der verschlossenen Raumschiffschleuse oder fehlt Euch der Zugangs-Code zum Computerterminal in New-City? Gibt es tatsächlich in ganz Deutschland keinen Crusader, der Vi Dominae und dem Dark Savant das dunkle Handwerk gelegt hat. Eine Komplettlösung mit Karten und allem Drum und Dran, ist ein sicherer Kandidat für eine fette Geldprämie. Haltet Euch ran. Wenn nicht bald eine Lösung eintrudelt, greifen Michael und ich selber zur Feder.

Der gleiche Aufruf gilt natürlich auch für den nicht Rollen-spielenden Rest der Computerwelt. Inzwischen dürften bei Euch die letzten Weihnachtskalorien verbraucht sein und alle neuen Spiele sind installiert. Was gibt's deshalb für einen besseren Start in ein neues aufregendes Spielejahr, als eine Lösung in der *POWER PLAY* zu veröffentlichen. Knut und ich warten auf Eure Kunstwerke.

Viel Spaß wünscht wie immer,

Volker

TIP DES MONATS

Knightmare

Tony Crother's 3-D-Rollenspiel ist für Frank Ristki aus Borken kein Problem. Gut für uns, denn hier sind seine Karten und Hinweise.

Level 0:

Level 0 ist der Verteiler zu den einzelnen Abschnitten der Burg. Im Wald findet man Nahrung in Form von herumhoppelnden Kaninchen. Dem Wächter von Level 1 gibt man den geforderten Zweig. Ansonsten sollte man den Wald nach allen Gegenständen abgrasen, aber (noch) nicht mit dem "Iron Key" die Tür öffnen, da die Gegner für Anfänger zu stark sind. Man findet dort außer den Gegnern nur eine Schaufel, mit der man den Boden umgraben kann und dadurch Nahrung in Form von Äpfeln findet.

Level 1:

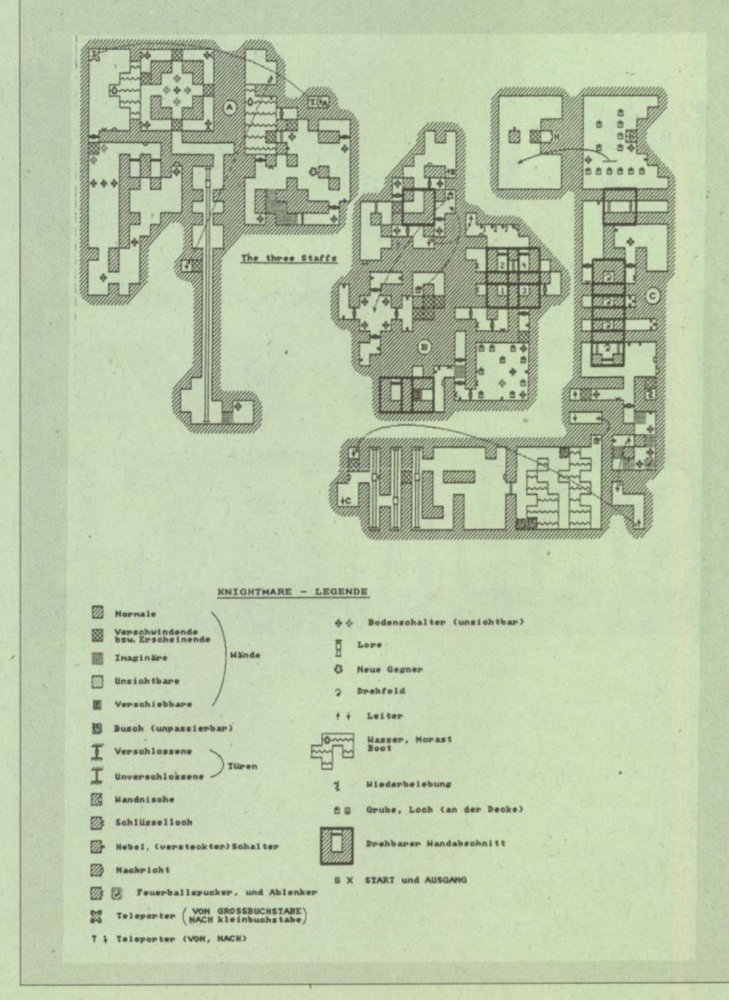
Dieser Level ist nicht weiter schwierig, also betätigen wir nur alle Schalter, öffnen die Türen und plätten die Monster. Am Ende erhält man den "Shield of Justice". Dann läßt man sich durch das Loch im Boden fallen und steht wieder in Level 0 (die Stelle ist durch ein Loch in der Decke gekennzeichnet). Wenn einem der Schild zu schwer ist, kann man ihn auch irgendwo liegenlassen (das gleiche gilt auch für alle anderen Gegenstände). Das einzige Teil, was zum Beenden des Spiels wirklich notwendig ist, ist die "Crown of Glory".

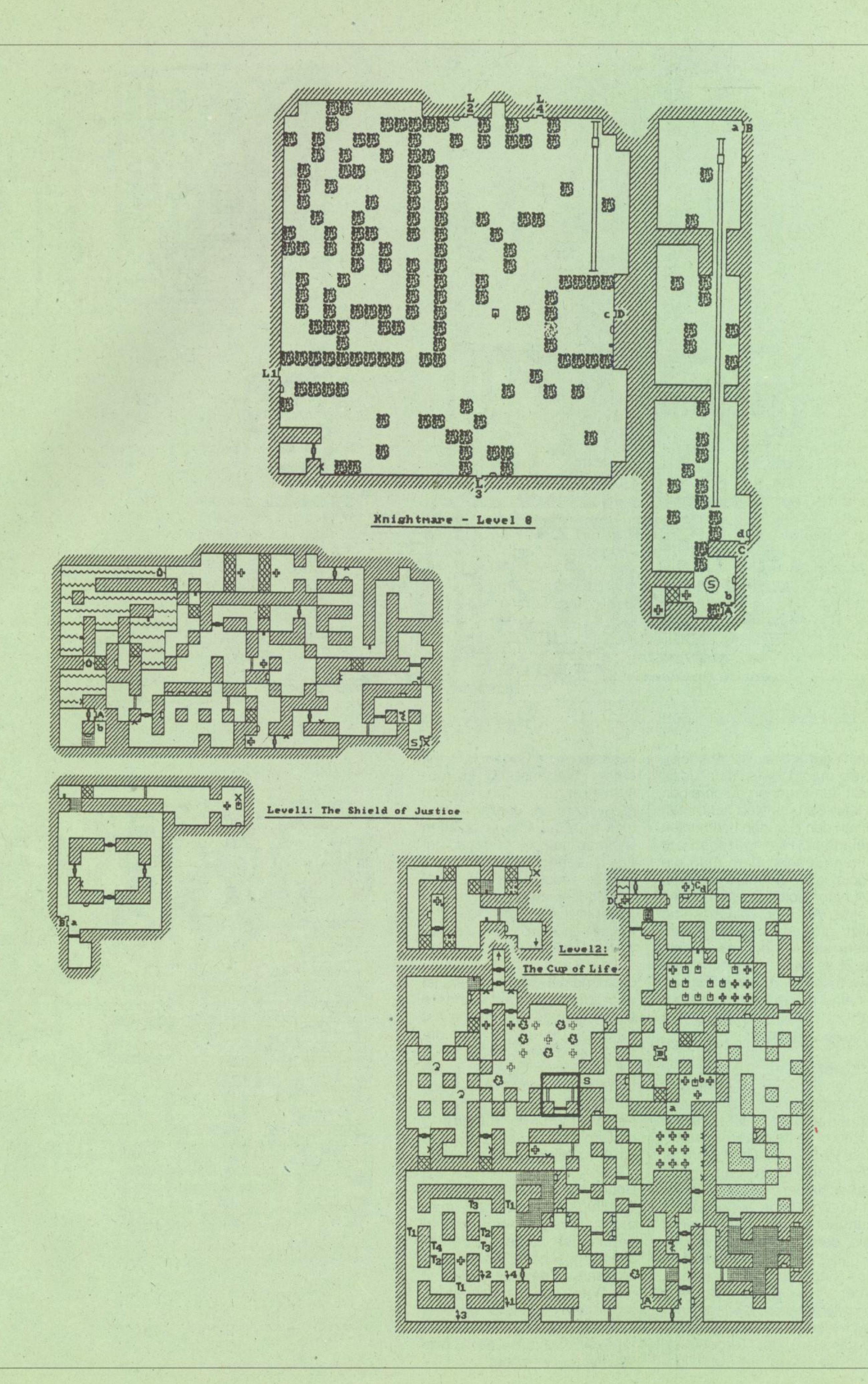
Level 2:

Bei "The Mystic Door" muß man Gegenstände von links und rechts durch den Teleporter werfen, dann öffnen sich die Wände und man findet einen "Gold Key". In den "Mystic Chambers" lassen sich drei weitere Exemplare finden. Bei "Holy Moly" sind nur verschiedene Druckplatten mit Gegenständen zu belegen, um die Löcher zu schließen. Im "Warp Maze" sollte man sich nicht mit den Teleportern aufhalten, sondern gleich durch die imaginären Wände gehen. Der weitere Weg ist nicht weiter schwierig, man muß nur zwei weitere "Gold Keys" finden, um den Weg nach oben freizumachen. Dort findet man den "Cup of Life" und man ist mit diesem Level fertig.

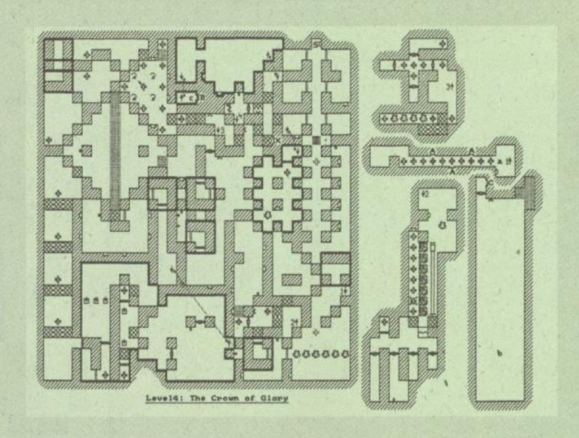
Level 3:

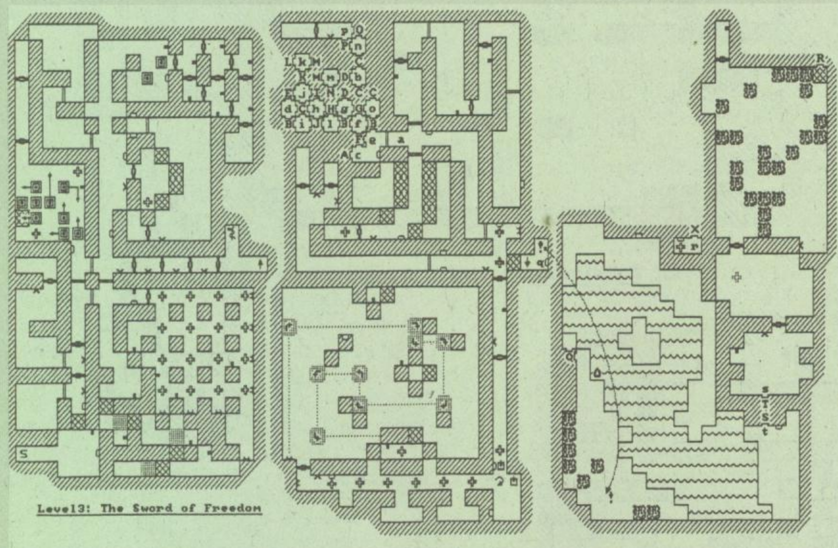
Bei "Only push the Right Ones" die Wände auf die in der Karte angegebenen Positionen schieben, die beiden Bodenplatten öffnen und die Türen schließen. In "You make the Fire, Can You Stop it?" sind die Knöpfe zu drücken um insgesamt vier der Feuerspucker aufzuhalten. Hinter der vierten durch einen "Iron Key" geöffneten Tür lauert ein Geist, der nur durch "Dispell" beseitigt werden kann. Danach geht's die Leiter hoch. Auf dieser Ebene findet man in einer Ecke viele Teleporter; hier sei wieder auf die Karte verwiesen. Das andere Problem ist "When a Well is not a Well", das man folgendermaßen übersetzen kann: "Wann geht es einem Brunnen





Knightmare - Level 0
L1
L2
L3
L4
Level1: The Shield of Justice
Level2:
The Cup of Life

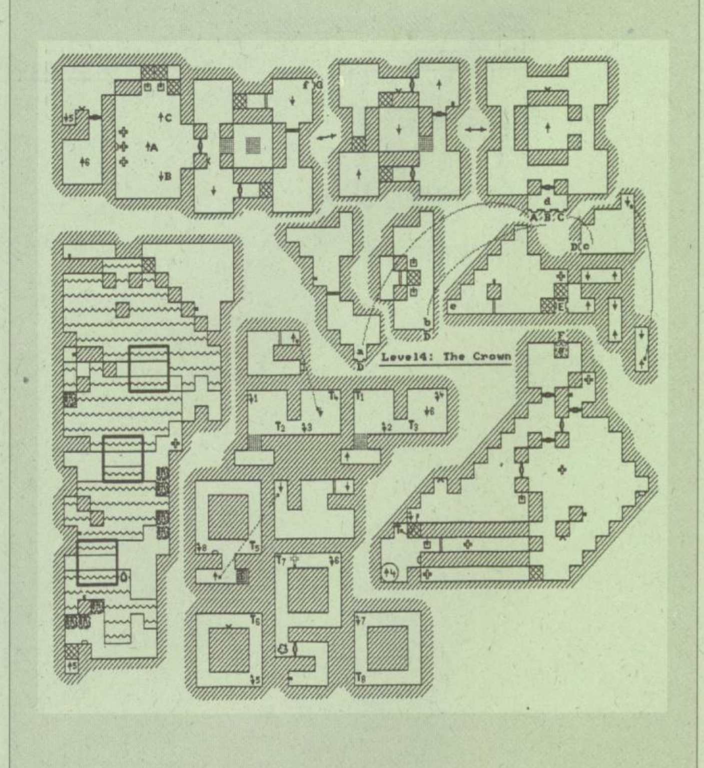




nicht gut" (oder so ähnlich). Was macht man also? Man heilt den Brunnen durch einen "Heal"-Spruch. Nun kann man durch den Brunnen nach unten gelangen. Hier trifft man auf einen Gegner, dem man die "Coin" gibt, die man vorher in "Hunt for Gold" ergattert haben sollte. Ab hier sollten keine allzu großen Schwierigkeiten mehr auftauchen und alsbald heißt es dann "Well done, the Sword ist Yours". Das Schwert ist eine der mächtigsten Waffen im Spiel, deshalb sollte man es behalten.

Level 4:

Dieser Level ist sehr umfangreich und wenn man hier an einer Stelle nicht weiterkommt, sollte man es woanders versuchen. Die Türen der "Training Rooms" auf jeden Fall schließen, da sonst immer neue Monster in den Räumen auftauchen. Im "Conveyer of Life" den "Spanner" werfen, so schaltet sich das Teleportfeld aus und man kann weiter. Aber Vorsicht, es wartet ein ziemlich starker Gegner (versucht es mit "Dispell" und draufhauen). Bei "Target Practice" ist die auf der Karte gekennzeichnete Bodenplatte mit einem Gegenstand zu beschweren. Das Wasserloch kann man überqueren, wenn man nicht zu schwer beladen ist (man muß nicht unbedingt alle Sachen ablegen, nur schnell genug rüberhuschen). Die Bodenplatte hinter der Tür öffnet alle anderen Türen, hinter denen schon die Gegner warten. Im Raum links oben auf der Karte (mit den Drehfeldern und den Druckplatten) ist auf die gekennzeichnete Druckplatte der gefundene Ast ("Twig") zu legen, um die Wand zu öffnen. Im Abschnitt mit den vielen Geistern (nach den drei drehenden Mauerabschnitten) sind die Türen hinter den Gruben folgendermaßen zu öffnen: Vor die Grube stellen, Zauberspruch "Open", Gegenstand auf die Bodenplatte werfen -> Grube geschlossen. So muß man dreimal verfahren und hat dann auch diesen Unterabschnitt geschafft. Weiter geht es dann an der Leiter, die mit der "Vier" gekennzeichnet ist. In diesem Abschnitt geht es hauptsächlich darum, eine Unterqueste nach den drei "Staffs" zu bestehen.



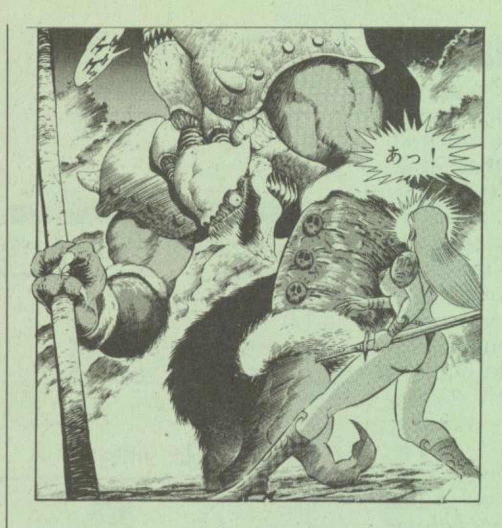
Staff A:
Man muß die Druckplatten in alphabetischer Reihenfolge betreten (Alphabet->Breaches->Closed->Doors), um den Mauerabschnitt im Süden verschwinden zu lassen. Nachdem man den "Gold Key" aus dem unteren Abschnitt geholt hat, muß man nur noch ein paar Gegner bekämpfen und erhält am Ende den ersten Stab.

Staff B:
Bei "Goldy Locks" muß man jeweils eine "Coin" durch die Gitterstäbe werfen, um den Mauerabschnitt zu drehen. Der erste Teil dürfte nicht so schwierig sein; der zweite ("Dizzy Rooms") hat es allerdings in sich. Als Hilfestellung ist auf der Karte angegeben, welcher Schalter zu welchem Mauerabschnitt gehört. Man sollte hier auf jeden Fall speichern, da man bei einem Fehler (Schlüssel ins falsche Schlüsselloch) nicht mehr weitermachen kann. Man muß ausprobieren, was man zuerst mit welchem Schlüssel öffnen darf. Hat man das geschafft, ist der Weg zum zweiten Stab nicht mehr weit.

Staff C:
An den Stab zu kommen, ist hier eigentlich nicht das Problem, sondern hier wieder herauszukommen. Durch die drehbaren Mauerteile zu kommen, ist nicht übermäßig schwierig. Wenn man weitergeht, kommt zum Schluß ein Raum mit vielen Gruben. Eine der Gruben kann man schließen, indem man auf die Bodenplatte vor der verschwindenden Wand einen Gegenstand wirft. Die Mauer läßt man dann durch den Schalter verschwinden. Spätestens hier sollte man noch einmal speichern, denn man muß nun in den Keller, in dem eine Menge Monster warten! Man bewegt den Schalter an der Mauer und stellt sich – wenn möglich – in die Nische vor den Teleporter. Sollte man zu angeschlagen sein, verkrümelt und heilt man sich. Irgendwann hat man dann alle Monster besiegt und erhält vom Drachen den "Bronze Key", den man benötigt, um aus diesem Abschnitt zu verschwinden.

Hat man alle Stäbe, kann man weiter zu den "Private Pools". Hier schippert man auf dem Wasser und nimmt am Ende einer Hexe einen "Iron Key" ab. Mit diesem kann man dann einen weiteren Burgabschnitt besichtigen, in dem man Dämonen begegnet. Diese Viecher sind sehr schnell und vertragen eine Menge Schläge, aber nichtsdestotrotz, da muß man durch. Hat man sich durch den nachfolgenden Abschnitt gekämpft, kann man zurück zum Hauptlevel. Hier sollte nun eine weitere Mauer verschwunden sein, so daß man jetzt in den Abschnitt direkt im Norden von Leiter vier gehen kann. Nachdem man ein paar weitere Dämonen erledigt hat, geht man durch den Teleporter B und steht in dieser Gegend Lord Fear persönlich gegenüber.

Habt Ihr ihn besiegt, läßt er freundlicherweise die "Crown of Glory" liegen. Damit ist es fast geschafft. Nun noch zurück zum Ausgangspunkt, die Krone bei "Return the Crown here" auf die Bodenplatte legen und sich dann auf die letzte Bodenplatte stellen – und es ist vollbracht!



Risky Woods

Die Wälder sind gar nicht mehr so risikoreich, wenn Ihr den Karten von Thomas Pawlik aus Düren folgt.

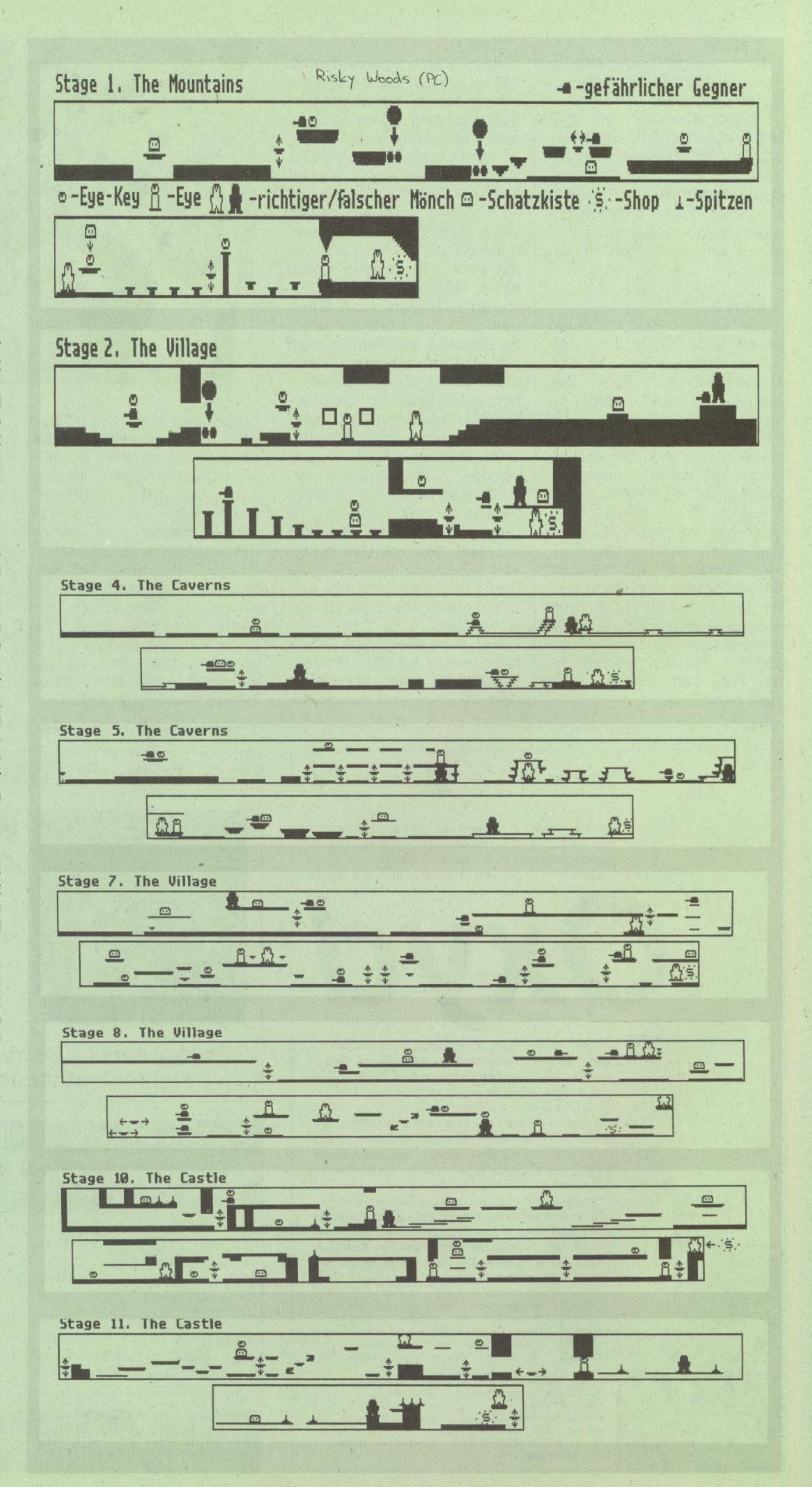
Stage 1: The Mountains
Am Anfang sollte man möglichst viele Münzen einsammeln. Später, wenn man diesen Level sehr schnell durchspielen kann, sollte man ihn nicht ohne mindestens 250 betreten. Um die Zeit muß man sich wenig kümmern, da hier fast überall Extra-Times verteilt sind. Profis beenden diesen Level mit 450-600 Münzen und ca. 30 Sekunden Zeit. Im Shop sollte man nach Möglichkeit doppeltes oder dreifaches Fire kaufen. Für das restliche Geld füllt man die Energie auf.

Stage 2: The Village
Hier gibt es nichts besonders Erwähnenswertes. Sollte man am Ende dieses Levels genug Zeit haben, stellt man sich unter den Fiesling vor dem letzten Aufzug und zerstört alle Feinde, die von oben oder von vorne kommen. Profispieler sollten diesen Level mit etwa 200 Münzen beenden. Im Shop deckt man sich mit Bumerang, x2 oder x3 ein. Sollte man nur Geld für Power x1 zur Verfügung haben, kauft man sich besser Axt Power x2.

Stage 3
Hat man Bumerangs, gibt es hier eine gute Taktik. Man stellt sich ganz einfach mit dem Rücken zum Endgegner und feuert die Bumerangs ab. Diese fliegen einen Bildschirm weit, kehren zurück und treffen den Endgegner. Mit der Axt ist es schwieriger, da man die ganze Zeit springen muß. In beiden Fällen muß man sich vor den Schüssen in acht nehmen. Experten räumen hier bis zu 300 Münzen ab.

Stage 4: The Caverns
Hier gibt es keine Besonderheiten. Man sollte den Level mit ca. 100 Münzen verlassen. Im Shop versorgt man sich mit Äxten und Energie.

Stage 5: The Caverns
Den ersten Eye-Key bekommt man, indem man zum dritten Aufzug läuft und dann auf der obersten Plattform bis zum Eye-Key durchgeht. Beim zweiten Mönch braucht man das Auge nicht zu öffnen (man kann hindurchschießen, wenn man Axt oder Bumerang hat). Im Shop kauft man sich Axt



Power x2 oder Power x3. Selbst Profis sammeln in diesem Level nur 100 bis 150 Münzen.

Stage 6
Für diesen Endgegner gibt es keine bestimmte Taktik: Feuern, Ausweichen und Zerstören bringt uns ans Ziel. Man sollte diesen Level mit etwa 150 Münzen verlassen (es dürfen aber auch bis zu 200 oder 300 sein). Falls man keine Äxte mehr hat, versorgt man sich im Shop mit neuen.

Stage 7: The Village
Hier gibt es keine besonderen Tricks. Man sollte den Level mit ca. 100 Münzen verlassen (Profis mit ca. 200). Im Shop kauft man sich wieder Axt und Energie.

Stage 8: The Village
Den vierten Eye-Key muß man sehr schnell nehmen, da man sofort teleportiert wird, ohne es verhindern zu können. Profis erhalten in diesem Level das neunte (und letzte) Leben und gehen mit ca. 100 Münzen aus ihm heraus. Anfänger und Fortgeschrittene sollten nicht auf Münzenjagd gehen. Im Shop kauft man sich wieder Äxte und Energie.

Stage 9
Man muß den Endgegner bis zum Ende des Scrollings jagen und sich dann in die Mitte des Bildschirms stellen. Nun braucht man nur noch zu springen und zu feuern. Achtung: Man sollte nicht wild herumlaufen - das macht dem Endgegner nämlich Angst und er verschwindet hinter dem Bildschirm, wo er vor Euren Schüssen sicher ist.

Stage 10: The Castle
Dieser Level ist einer der schwersten in diesem Spiel. Man sollte auf keinen Fall auf Münzen spielen, aber es ist natürlich nicht schlecht, wenn man am Ende ca. 50 davon besitzt. Die rollenden Steine zerstört man am besten mit Axt Power x3. Sollte man Münzen besitzen, erneuert man seine Energie damit. Spieler, die den nächsten Level gut kennen, sollten im Shop keine Münzen ausgeben, sondern diese für eine bessere Waffe im letzten Level aufheben.

Stage 11: The Castle
Dieser Level ist nicht übermäßig schwer; man sollte ihn mit mindestens 140 Münzen beenden (es sei denn, man besitzt eine Waffe mit Power x3). Im Shop verkauft man die Äxte, die man noch übrig hat und kauft sich Fire (möglichst Power x3) und Energie.

Stage 12
Dieser Endgegner ist recht leicht zu besiegen; unter der Bedingung, daß man eine Waffe mit Power x2 oder x3 und Energie hat. Man läuft einfach so schnell wie es nur geht zum Endgegner, springt auf die Plattform und ballert so schnell es geht auf seinen Kopf. Nach diesem Level kommt ein allerliebstes Endbild und man darf neu anfangen!

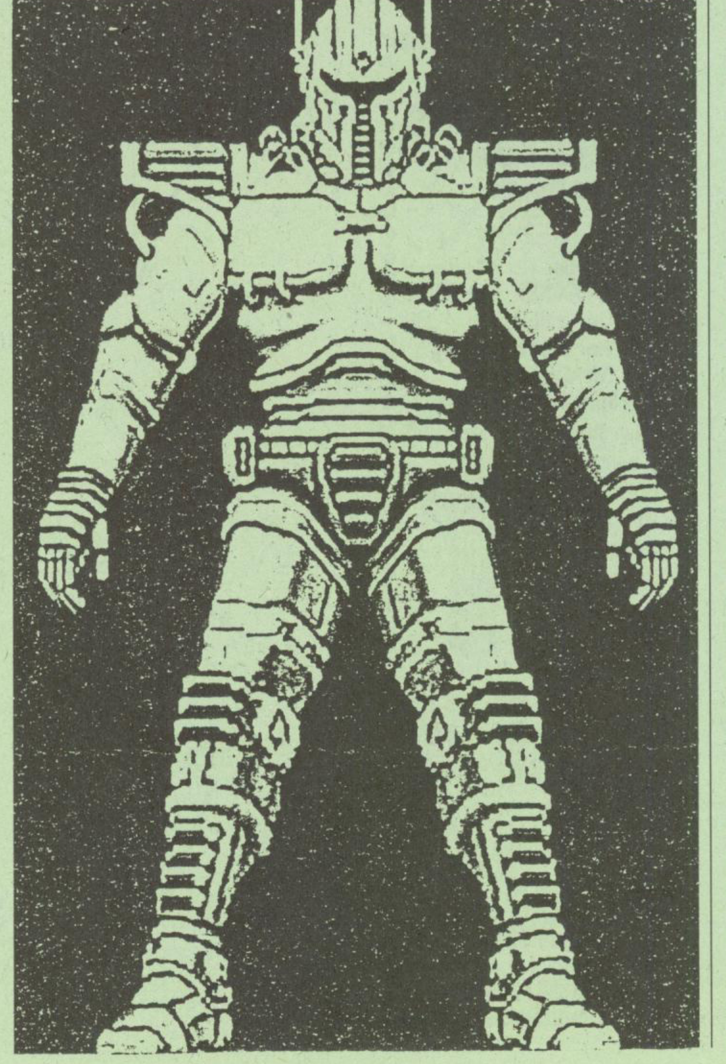
The Terminator 2029

Dimo Schulze aus Berlin übte sich erfolgreich im Terminieren und gibt wertvolle Kampftips an uns weiter. Der Handlungsablauf beim *T2029* ist ähnlich wie bei *Wing Commander*, d.h. wenn man eine Mission nicht schafft, dann bekommt man beim nächsten Mal eine leichtere Aufgabe und löst dadurch das Spiel auf einem anderen Weg.

Mein Lösungsweg basiert auf der Erfüllung aller Aufgabenstellungen jeder Mission. Es müssen also alle Aufgaben in jeder Mission erfüllt werden, um meinen Lösungsweg als Hilfe anzusehen.

Noch ein Wort zu den Beförderungen und den Waffenentwicklungen: Befördert wird man nicht nur für die Erfüllung primärer Ziele, man muß auch schon ein paar Opportunisten zusätzlich erledigen, um einen Rang höher zu steigen und damit die Möglichkeit neuer Waffen zu bekommen. Man sollte dafür sorgen, daß man nach jeder Mission befördert wird.

Bei den Waffen habe ich herausbekommen, daß die PPT's am besten sind. Damit kann man zu 99% alles erledigen. Als defensive Waffen sollte man immer ein Auto-Doc und ein Comp-Tech mitnehmen, sofern vorhanden. Raketen sind meines Erachtens unbrauchbar, da es zu lange dauert, bis sie auf ein Ziel "eingelockt" haben.



Mission 1:
Zuerst zum Punkt 15, 16 begeben und die Relay-Station vor Hunter/Killer schützen. Abwarten, bis das O.K. vom HQ kommt und dann nach 25, 28 gehen, um in den Underground Complex Level 1 zu gelangen. Von dort zum Eingang Level 2 gehen, 25, 110. Der zu bergende Epsilon Telemetry liegt am Punkt 82, 64. Danach zurück zur Oberfläche zu Punkt 25, 2. und die Belohnung abholen.

Mission 2:
Zerstören der Relay Tower 1 und 2 an den Punkten 5, 108 und 43, 108. Danach das Comm Grid Epsilon mit Proximity Minen zerstören (Punkt 23, 111). Zurück zum Punkt 25, 1.

Mission 3:
Zuerst zu Sgt. Hendrick begeben (Punkt 10, 41). Am selben Punkt den Rescue Beacon anwenden. Dort bekommt man den Zutrittscode für den Underground Complex Omega-1. Jetzt zum Punkt 16, 47 und den Code anwenden. Der Zugang zum Level 2 liegt am Punkt 1, 106. Zugang zu Level 3 bei 108, 67. Von hier zum Punkt 82, 26 gehen und den EM Scanner, den Diatomic Scan und den Locator Beacon benutzen. Zurück zur Oberfläche zu Punkt 25, 1.

Mission 4:
Diese Mission muß innerhalb von 18 Minuten durchgeführt werden. Zum Punkt 25, 111 begeben und den Code 38473-Enable anwenden, um in den Underground Complex zu gelangen (den Code bekommt man via Commlink auf den Weg zum Eingang). Von hier zum Punkt 9, 169 gehen und den Defense Grid zerstören. Zurück nach oben zu Punkt 25, 0.

1. Mission 5:
Zu den Punkten 37, 13 sowie 37, 34 und 10, 13 begeben und dort die Satellitenanlagen zerstören. Danach die darunter liegenden Data-CDs mitnehmen. Jetzt den Sentinel Tower am Punkt 10, 41 zerstören, die darunter liegende Gamma Access Card mitnehmen und am Punkt 10, 46 be-



SHUTTLE BAY 18 LEVEL 1

REACTOR CORE LEVEL 2

SECURITY LEVEL 3

SECURITY LEVEL 3

HAUPT REAKTOR

REACTOR CORE LEVEL 2

SHUTTLE BAY 18 LEVEL 1

SHUTTLE HANGAR

BETA CARD 99,3

SECURITY LEVEL 3

ALPHA REAKTOR 74,65

BETA REAKTOR 121,65

ALPHA CARD 28,94

GAMMA CARD 176,104

DELTA REAKTOR 75,111

GAMMA REAKTOR 121,111

DELTA CARD 105,169

nutzen. Eingang Level liegt am Punkt 1, 106. Zu Level 3 kommt man an Punkt 108, 67. Vom Level 3 zum Punkt 69, 36 begeben und den T.D.E. zerstören. Return to surface point 25, 1!

Mission 6:

Diese Mission muß man ebenfalls in 10 Minuten absolviert haben. Zum Punkt 143, 17 begeben und in den Underground Complex gehen. Auf Level 1 zum Punkt 140, 83 gehen und den Viral-X Virus benutzen. Außerdem noch den Nexus Control und den Launch Control zerstören (sie befinden sich im gleichen Raum). Zurück zur Oberfläche 4, 21.

Mission 7 (Final Mission):

Man ist jetzt mit einem Shuttle zu Sky Nets Space Platform geflogen, um sie zu terminieren. Man fängt im Shuttle Ray 18-Level an. Jetzt sofort ins Security-Level begeben, dort aus den Nebenabschnitten die Access Cards holen und damit die Schleusen zu den vier Reaktoren öffnen. Die Reaktoren zerstören und dann ins Reactor Core-Level gehen, um dort den Detonator am Hauptreaktor zu benutzen. Jetzt hat man noch 30 Sekunden Zeit um zum Shuttle Hangar auf dem Shuttle Bay 18-Level zu kommen. Ärgert Euch nicht, wenn es Euch nicht gleich gelingt; ich habe auch ein paar Anläufe gebraucht.

Hat man das geschafft, ist Sky Net vernichtet und Ihr könnt Euch auf die Abschlußsequenz freuen. Schafft man es jedoch nicht, dann gibt es auch eine Sequenz (nämlich die Vernichtung der Menschheit).

Die Koordinaten für die Access Cards kann man aus der Grafik entnehmen. Sucht Euch das Ziel für die Terminierung aus, aber seid schnell!

Spellcasting 301

Armin Stöter aus Passau wandelt auf Ernie Eaglebeaks Spuren. Wer die meisten Hasen aufreißt, der gewinnt.

Der dritte Teil der Spellcasting-Reihe spielt sich in Fort Naughtytail (angelehnt an Fort Lauderdale) ab, wo sich jedes Frühjahr Studenten aller Universitäten treffen. Im Mittelpunkt stehen Strand und Parties.

Auch Ernie ist mit anderen seiner Bruderschaft dort vertreten. Leider bekommen sie am Strand Ärger mit den Jungs von Getta Lodda Yu der St. Weinersburg Academy of Magic. Es kommt zu einem Wettstreit in den verschiedensten Disziplinen. Die unterlegene Universität wird für die nächsten fünf Jahre vom Strand verbannt. Das kann Earnie natürlich so nicht hinnehmen, man denke nur an die vielen hübschen Mädchen und deren Strandmode...

Saturday:

Heute findet die Anreise nach Fort Naughtytail statt, wo dann die Ausgangsbedingungen für den Wettkampf mit den Studenten mit Getta Lodda Yu (in Zukunft immer Glys genannt) geschaffen werden. Außerdem werden noch einige allgemeine Vorbereitungenm getroffen. Das Spiel beginnt mit einem Traum: das Spellbook nehmen, dann warten, bis die Frau erscheint und mit ihr reden, bis ein neuer Spell (Woo Spell) im Spellbook ist. Diesen Spell casten und dann mit der Frau...

Wenn der Traum vorbei ist, bis auf die Trophy alles nehmen. Vor dem Haus ist ein fliegender Teppich, auf den man sich setzt und wartet, bis alle da sind und ebenfalls sitzen. Dann den Anweisungen im Handbuch folgen.

Über Fort Naughtytail muß man alle Gegenstände einzeln vom Teppich werfen, man findet sie aber später wieder. Nach der Landung den anderen ins Hotel folgen. Zimmer 17 liegt im Keller (Ground), also im Aufzug G drücken. Dort angekommen den Mantel (Cloak) ausziehen und ab an den Strand und warten.

Wenn die Glys auftauchen, gibt es eine kleine Auseinandersetzung, die durch Gewichtheben entschieden wird. Wenn Moe an der Reihe ist, die Gewichte (Small, Medium und Large Barbell) zu heben, wird er mit dem Frimp-Spell etwas unterstützt.

Nachdem er gewonnen hat, schlägt jemand einen richtigen Wettstreit vor und erklärt gleich den Ablauf.

Als nächstes brauchen wir etwas Geld. Im Souvenir Shop gibt es einen UPPSSY-Spell zu kaufen. Dieser wird durch Öffnen der Spellbox ins Spellbook übertragen.

Damit geht es zum Casino (liegt im Zentrum des Dorfes), wo der neue Spell gleich aufs Casino angewandt wird. Jetzt auf jeden Fall speichern und dann im Casino Ruelotto spielen, dabei immer auf die 6 set-

zen. Bei einem Gewinn sofort wieder speichern, nach mehreren verlorenen Spielen neu laden. Wenn man ca. 1800 Goldstücke hat, kann man aufhören.

Mit dem Geld einen Slimfish im Fischmarkt und den Numbered Key vom Rummy in der Groggery kaufen.

Am Mouth of Cave die Keule (Haunch) nehmen und damit zum End of Road gehen, dort ablegen. Die Handschuhe aus der Cliff Road und vom Cliff Bottom den Koffer (Trunk) mitnehmen, ihn und die darin gefundene Spellbox öffnen.

Im Souvenir und Hardware Shop alles kaufen alles kaufen, im Pawn Shop nur die Color Bomb und die Spellbox (gleich öffnen).

Im Laufe des Spiels benötigt Earnie so viele Gegenstände, daß er unmöglich immer alle dabeihaben kann. Ich schlage vor, die nicht benötigten in der Hotellobby abzulegen und gebe immer an, welche mitgenommen werden müssen. Also in die Lobby zurück, alles bis auf das Spellbook und die Schaufel ablegen, ins Seafood Restaurant (Tourist Trap) gehen, hinsetzen, Bisque bestellen und essen. Alles nehmen und nach Norden gehen. Earnie wird nun zum ersten Mal festgenommen, aber daran gewöhnt man sich bald und es gibt jedes Mal einen Weg aus dem Gefängnis; diesmal durch einfaches Graben (Dig).

Zurück im Hotel geht es in die 9. Etage, wo sich schon eine erhebliche Schlange gebildet hat und wir eine alte Bekannte aus Spellcasting 101 und 201 wiedersehen. Nach einigem Warten kaufen wir ein Ticket, das uns angeboten wird. Nach weiterem Warten ist unsere Nummer dran und es geht ins Zimmer. Dort wird zuerst der Koffer und dann die darin befindliche Spellbox geöffnet. Alles andere in diesem Raum bleibt einem selbst überlassen.

Als nächstes ist das Lighthouse an der Reihe, wo sich im ersten Stock eine Gilde befindet. Dort bekommt man eine Glühbirne (Bulb) und eine Abhandlung (Treatise). Im Fort liegt etwas Moos (Moss) in der Kanone.

Das war's dann für den Samstag. Zurück in die Lobby, alles ablegen und schlafen.

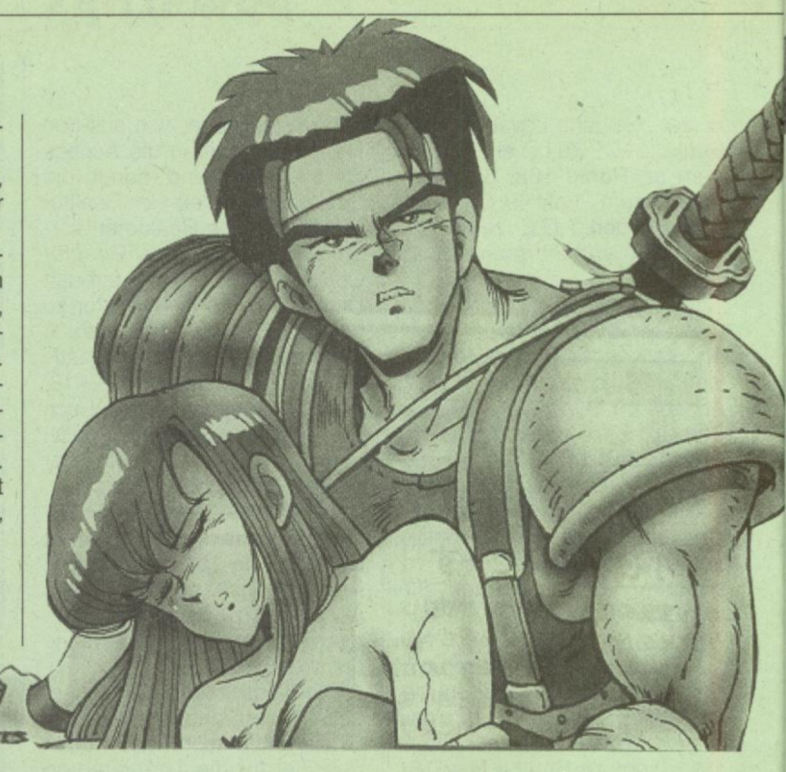
Sunday:

Heute steht der erste Wettbewerb an: Wer feiert die beste Party? Da das erst am Abend stattfindet, bleibt uns noch einige Zeit für verschiedene Vorbereitungen.

Wir brauchen Spellbook, Handschuhe und die Color Bomb.

Außerdem sollte die Abhandlung gelesen werden, wenn das nicht schon geschehen ist, sie braucht aber nicht mitgenommen zu werden. Um ca. 9.00 a.m. gibt es Schlamm-Catchen in der Sandbar. Sobald Roxanne auftaucht, bekommt sie die Handschuhe.

Nachdem sie gewonnen hat und wieder verschwunden ist,



gehen wir zum End of Road, wo der Hund gestern die Keule bekommen hat. Der Hund und die Keule sind weg, dafür ist ein Loch im Zaun, durch das wir nach Westen gelangen.

Die Spellbox nehmen und öffnen, weiter nach Westen bis zum Maze Game und bei Level hard spielen. Eine mögliche Lösung ist: BGKW YNBP YRKW GNB (ohne Leerzeichen eingeben).

Wieder raus aus dem Maze, alles nehmen und nach Süden. Dort ist es viel zu trist, also mit der Color Bomb etwas Farbe hineinbringen. Wer will, kann jetzt unten ins Lab gehen und machen, was er will (benötigt wird das Lab aber erst später).

Auf dem Rückweg in der Windswept Road anhalten, SPUNJ ROOT und das Seepferdchen nehmen. Den Grocery Shop ebenfalls leerkaufen, alles in die Lobby legen außer Spellbook, Wood und Studfinder.

Um ca. 7.00 p.m. erscheinen ein paar heiße Bräute (Bimbos), genau richtig für unsere Party, die in Zimmer 3313 stattfindet, wohin wir jetzt gehen. Sobald die magischen Pilze (Plate of Magic Mushrooms) gereicht werden, greifen wir sie uns (Grab Plate). Auf dieser Party tauchen zuerst die Bimbos und dann die Judges auf. Sobald die Bewertung abgeschlossen ist, können wir uns in der Lobby schlafen legen.

Monday:

Heute geht es ans Sandburgenbauen. Wir brauchen: Spellbook, Conch Shell, Moss, Bulb, Key, Bolt und Shovel.

Das Sandburgenbauen findet am Blather Beach statt, wo wir die Schaufel an Sis weitergeben. PEAWEE Sid bringt ihm seine kindlichen Ideen zurück. Als nächstes besorgen wir uns alles aus dem Surf Shop. Die Pill und die Falsies bringen wir in die Lobby, bevor wir wieder zum Wettbewerb gehen und die Bewertung abwarten. Wenn alle weg sind, bleibt ein Right-Handed Ratched zurück, das wir nehmen und zur Brücke bringen. Dort wird es mit dem UPPSSY-Spell schnell in ein Left-Handed Ratched verwandelt, das wir zusammen mit dem Bolt dem Mann geben. Über die reparierte Brücke gehen und das Tuft nehmen. RATANT RATANT, wodurch der RATANT-Spell schnell zum RATTAN-Spell wird. RATTAN Conch. Das Seepferdchen nehmen und das Spellbook mit dem Moss ins Nest legen (RATTAN=>RATANT). Das Spellbook wieder nehmen und zur Bank nehmen.

Den Banker muß man erstmal aufwecken, bevor man ihm den Schlüssel geben kann. Die Schachtel, die er bringt, aufsperren, öffnen und die beiden Spellboxes aufmachen. Im Prospector Shop gleich nebenan wird die Glühbirne repariert und wir kaufen eine Fackel (Torch).

Jetzt zum Lighthouse und dort auf die Frage, ob man die Aufgabe gelöst hat, mit "Ja" antworten. Dort gibt es auch gleich die nächste Aufgabe, für die wir aber alles ablegen müssen (am besten im Erdgeschoß), dann nach Westen, die Spellbox öffnen (keine Angst, der Spell wird nur einmal benötigt).

In den Ozean springen. An der Wreckside die Auster (Oyster), am Sunken Ship das Medaillon und in der City View den Case of Lotion nehmen.

In Mer City trifft man eine Meerjungfrau, die natürlich gegrüßt wird, worauf sie uns in ihre Höhle mitnimmt. Dort finden wir eine Schriftrolle (Scroll) und gehen dann wieder.

Im Museum nehmen wir das Ei und lesen die Inschrift auf der Platte (Plaque).

Im Harbor Bottom finden wir eine Falle (evtl. warten), die wir öffnen, um alles hineinzulegen. Am Sea Bottom die Beeren essen, wodurch wir wieder menschlich werden und am Kai (Wharf) landen. Unsere Sachen werden auch bald aus dem Wasser gefischt. Alles nehmen und das Medaillon anlegen.

Im Hardware Store die Auster öffnen und die Perle dem Mann geben:

Mit dem Perlenstaub ins Lighthouse, wiederum "Yes" angeben. Beim Runtergehen fällt man über ein Halsband (Collar), dieses und andere Sachen nehmen, zurück in die Lobby gehen, alles ablegen.

In dem Ei befindet sich ein weiteres Seepferdchen.

Tuesday:

Heute stehen der Wettbewerb im Turmspringen und im Drinks mixen (und trinken) auf dem Programm.

Dazu brauchen wir: Spellbook, Tuft, Roc Call, Strawberries und Absorption Pill.

Am Pool warten, bis es losgeht. Vince bekommt den Tuft und wenn Ralph gesprungen ist BLOW CALL. Danach müßte der Pool zerstört sein, der Contest ist gewonnen und Earnie wird verhaftet.

UPPSSY Cell, in die Sand Bar, dort RATANT SPUNJ=->SPURJ und warten, bis der Wettbewerb losgeht. Mit dem

SURJ-Spell wird die Erdbeere vergrößert, mit FOY Strawberry wird ein Daiquiri daraus.

Damit ist der Mix-Wettbewerb gewonnen und der Trink-Wettbewerb beginnt.

Wenn der Judge zum Trinken auffordert, wird die Pill genommen und der Daiquiri ist sofort weg. Wenn man das T-Shirt hat, ist der Tag erledigt – man übernachtet wieder in der Lobby.

Wednesday:

Heute stehen Miss Wet-T-Shirt und der Stierkampf an.

Dazu brauchen wir: Spellbook, Bottle, Plate, Slimfish, Falsies, Torch und T-Shirt.

Nachsehen, ob die Falsies noch trocken (dehydrated) sind, wenn nicht UPPSSY Falsies.

Zum Beach by the bandstand gehen, RATANT BIP (BIP=>BIM) und warten.

Wenn Mona und Roxanne auftauchen, bekommt Mona die Falsies und Roxanne das T-Shirt. Der UPPSSY-Spell verbessert dann Roxannes Chancen als Miss Wet-T-Shirt.

Wenn der Wettbewerb vorbei ist, bleibt ein Krug (Jug) liegen, den man nimmt und zum Mouth of Mine geht, wo der Goldsack liegt.

Nach Osten in die Mine, zweimal nach Nordosten, den Krug mit Wasser füllen, nach Südosten und Süden geht's wieder raus.

Der Stierkampf beginnt ca. 5.00 p.m., dann spätestens dort sein und die Flasche öffnen.

Earnie muß dann leider in die Arena.

Wenn er drin ist, BIM BULL und den Inhalt der Flasche in den Trog (Trough) geben.

Ein paarmal mit dem Tuch wedeln und auch dieser Wettbewerb ist gewonnen.

Die nächste Station ist mal wieder die Zelle. Diesmal hilft die Ratte, die man mit den Magic Mushrooms füttert.

Abends trifft man sich im Club Club.

Kurz nach 9 beginnt eine Schlägerei, in die wir mit KITCHEMY PIPE, RATANT KITCHEMY (KITCHEMY=>BOTCHEMY) und BOTCHEMY PEEL eingreifen.

Kurz darauf erscheint Lola (ja, die Lola), die wir natürlich grüßen.

Dann geht es zum zweiten Mal heute in den Knast. Diesmal hilft der Slimfish (essen) und damit ist der Mittwoch erledigt.

Thursday:

Heute gibt es Surfen und den Bräunungswettbewerb.

Wir brauchen: Spellbook, Jug (mit Wasser), Case of Lotions, Collar und Bread.

Wie wir schon sehr früh am Morgen erfahren, müssen wir Fred aufwecken, der in Zimmer 2925 schlummert. Er wird recht unsanft mit kaltem Wasser aus seinen Träumen geholt. Den Krug können wir danach in der Lobby lassen.

Wenn wir zum Surfwettbewerb, der an der Snack Bar stattfindet, gehen, müssen wir unbedingt das Medaillon tragen.

Nachdem Fred fertig ist, surfen wir (Surf).

Damit ist das Surfen beendet und wir müssen uns um den Bräunungswettbewerb kümmern. Die Lösung dafür gibt's im Lab (siehe Sunday).

Also auf ins Lab und alle Tubes aus dem Case in das Faß (Vat) werfen und wieder herausnehmen.

Am Blather Beach treffen wir die anderen wieder und geben Fred alle Tubes. Dann werden die Tubes verteilt. Mit der übrig gebliebenen bräunt man sich selbst.

Wenn auch dieser Wettbewerb bewertet und natürlich gewonnen ist, leert sich der Strand und zurück bleibt etwas Erdnußbutter.

Damit geht es zu Cliff Bottom; die Qualle sucht das Weite und in der Kiste sitzt ein Seehund, dem das Halsband verpaßt wird und den man zum Lighthouse bringt.

Zum dritten Mal "Yes" antworten und auch dieser Tag ist abgehakt.

Friday:

Letzter Tag. Es finden das Volleyballmatch und das Mystery Event statt.

Außer dem Spellbook benötigen wir nur das Rust Spray.

Um 9.35 a.m., wenn die Glys gerade beginnen wollen, lassen wir die Luft aus dem Ball (HISINFISA BALL).

Dann sind unsere Spieler dran, also blasen wir den Ball wieder auf (HUFINPUFA BALL). Das geht abwechselnd so lange weiter, bis wir gewonnen haben.

Nächster Treffpunkt ist die Arena um ca. 12.30 p.m., wo man eine Pfeife bekommt. Gut Pfiff!

Wenn man aufgefordert wird, abwechselnd pfeifen und warten, bis die Leute wieder verschwinden.

Das Mystery Event beginnt um 2.00 p.m. am Beachedwhale Bvd.

Kurz darauf verläßt ein Wachmann das Aquarium und verliert einen Schlüssel. Dieser öffnet eine Tür im Aquarium, so daß wir nach Osten und nach unten gehen können.

Die gefundene Spellbox wird geöffnet, und dann wird das Fundament mit dem UPPSSY-Spell erschüttert.

Zurück zum Boulevard, warten, bis das Aquarium einstürzt und den kleinen Tintenfisch nehmen.

Nach der Wertung wartet wieder das Gefängnis und diesmal rücken wir den Gitterstäben mit Rost zu Leibe. Sprühen, warten und raus.

In die Lobby gehen. Für den Schluß brauchen wir: Spellbook, alle Seepferdchen, Scroll, Torch und Whistle.

RATANT GESSIBUB (GESSIBUB=>DESSIBUB).

Zum Mouth of Mine gehen.
E-NE-NE-E:
Den Baby Squid gibt man dem Giant Squid.

E:
Box öffnen.

E-E-N-E-E-E-S-E-E:
Sweet Seahorse ins Bad legen.

N-N-N-W-S-W:
Fuzzy Seahorse ins Nest im Baum legen.

W-N-N-W:
Pfeifen, an der Pyramide hochklettern und das Soggy Seahorse in die Terrine (Tureen) legen.

W-W-W-S-S-S:
Das letzte Seepferdchen in den Topf (Pot) legen.

E-N-E-E:
Auf den Thron setzen.

OKEEDOKEEYO BULL, zweimal warten, DESSIBUB BULB, alles nehmen und nach Süden gehen.

Jetzt sollte die Gratulation zum Perfect Score erscheinen. Viel Spaß noch beim Nachspielen!

MC Donaldsland (Amiga)

Ebenfalls von Chris Koch aus Langenhagen kommt der Cheat für *MC Donaldsland*. Seid Ihr im Screen, in dem Ihr die Anzahl der Spieler einstellen könnt, tippt Ihr einfach "KID" ein. Der kleine Bursche fängt an zu hüpfen. Gehen Euch im Spiel alle Leben flöten, werden sie automatisch wieder auf 99 aufgefrischt. Drückt Ihr "Return", bekommt Ihr eine Card.

Assasin

Der Level-Cheat zu Team 17 neuem Spiel stammt ebenfalls von Chris Koch. Im ersten Level den ersten Baum auf der linken Seite bis ganz (wichtig!) nach oben hochklettern. Nun "ACEVIEWFROMUPHERE-MATE" (ohne Leerzeichen) eintippen. Der Screen sollte nun flackern. Mit "P" das Spiel fortsetzen. Ihr habt nun unbegrenzte Energie und ein paar Tasten sind zusätzlich belegt.

1-6 = Levelwahl
S = Extrazeit
E = Teleporter zum Endgegner
W = frischt alle Waffen auf.

Humans (Amiga)

Von Fritz Sochor aus Stallwang stammen die Level-Codes zu Mirage *Lemmings*-Clone *The Humans*.

LEVELCODES:

Level	Code	Level	Code
LEVEL 1:	DARWIN	LEVEL 20:	SMART
LEVEL 2:	ANDIE PANDY	LEVEL 21:	VILLA §BCRC2
LEVEL 3:	GET A LIVE	LEVEL 22:	EARLY MCRNING
LEVEL 4:	CARLCS	LEVEL 23:	BCRC4LEEDS1
LEVEL 5:	HCWIE	LEVEL 24:	EASY LIFE
LEVEL 6:	MOCBLE	LEVEL 25:	JIMS TIES
LEVEL 7:	CSL	LEVEL 26:	PARKVIEW
LEVEL 8:	THE HUMBLE ONE	LEVEL 27:	NICENEASY
LEVEL 9:	PIXIE	LEVEL 28:	GREEN CARD
LEVEL 10:	MILESTCNE	LEVEL 29:	CCOKIE
LEVEL 11:	WAR WAR WAR	LEVEL 30:	MALCY MALC
LEVEL 12:	JMCKINNON	LEVEL 31:	RAVING BURK
LEVEL 13:	UNLUCKY	LEVEL 32:	YCU GOT IT
LEVEL 14:	BLUE MCNKEY	LEVEL 33:	SGNIMMEL
LEVEL 15:	RED DWARF	LEVEL 34:	MINISTRY
LEVEL 16:	BAD TASTE	LEVEL 35:	MAD FREDDY
LEVEL 17:	THE KITCHEN	LEVEL 36:	BIZARRE
LEVEL 18:	CJ	LEVEL 37:	FREE SCCTLAND
LEVEL 19:	SCRT IT CUT	LEVEL 38:	APPLE JUICE

Beast 3 (Amiga)

Robert Vrenegor aus Paderborn kennt den Cheat, der Euch unsterblich macht. Während des Vorspanns "DADDY DRAW THIS FOR ME + "Return" eintippen (amerik. Tastatur und Leerzeichen beachten). Auf dem Bildschirm erscheint ein Smiley-Gesicht und Ihr habt unbegrenzte Energie, die Ihr mit den linken und rechten "Cursor"-Tasten an- und ausschalten könnt.

Indiana Jones 4

Patrick Mühl aus Gravenbruch geht elegant allen Prügeleien aus dem Weg.

Sollte Indy im Spiel auf Nazis oder Wüstenpatrouillen treffen, drückt man während des Kampfes einfach mal auf die "0" im Ziffernblock und unsere Gegner küssen uns die Füße. Besonders praktisch im Atlantis-Labyrinth.

Clik-Clak (Amiga)

Alle Level-Codes für das italienische Denkspiel gefällig? Sandro Barolo aus Frankfurt hat sie für uns aufgeschrieben.

Level	Code
2	3518
3	6382
4	8427
5	2385
6	5924
7	1267
8	7208
9	6532
10	5012
11	6511
12	8502

Sensible Soccer

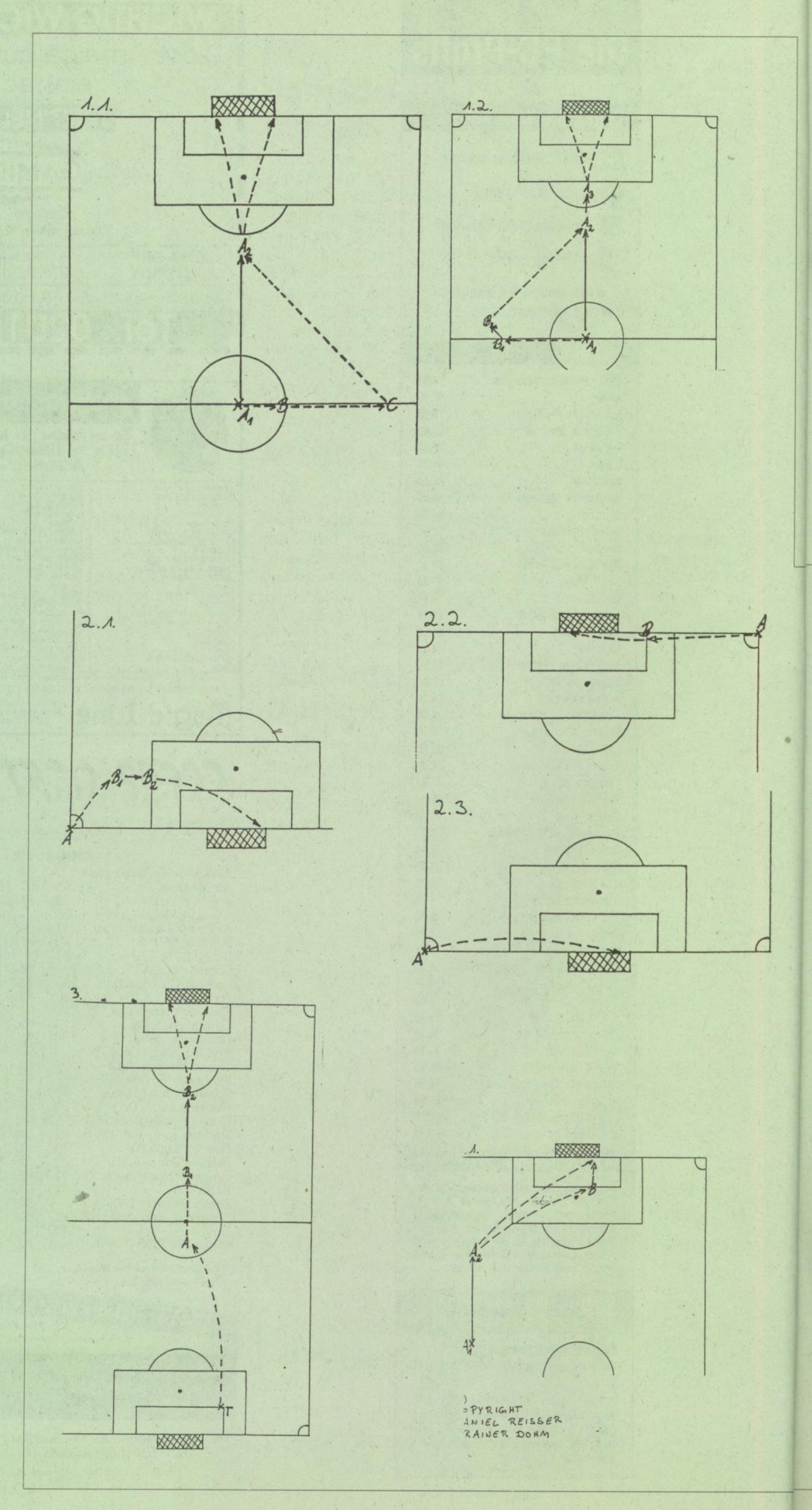
Daniel Reißer und Rainer Dohm aus Nürnberg sind die Meister der Bananenflanke.

Anstoßvarianten:
– Man paßt von Spieler A, der den Anstoß ausführt, zu seinem Nachbarn B und der gibt weiter auf den am Flügel stehenden Spieler C. Von dort aus gibt man einen geraden, diagonalen Paß in Richtung gegnerisches Tor, wo schon Spieler A oder B (oder beide) warten. Der Stürmer hat nun freie Bahn auf das Tor.
– Spieler A paßt zu Spieler B, der auf dem linken Flügel steht. Dieser bewegt sich diagonal in Richtung Seitenauslinie und paßt diagonal in die Mitte. Spieler A ist mitgelaufen und nimmt dort den Ball an. Nun hat er wie bei der vorherigen Variante freie Bahn.

Eckballvarianten:
– Spieler A paßt auf den herangekommenen Spieler B. Dieser rennt ein kurzes Stück parallel der Torauslinie in Richtung Strafraum und schießt stark angeschnitten auf das Tor.
– Spieler A paßt parallel der Torauslinie zu dem im Strafraum stehenden Stürmer B, der dann angeschnitten den Ball in das Tor zirkelt.
– Für die Spezialisten mit viel Fingerspitzengefühl und gutem Timing bietet sich die "Hole in One" Eckballvariante an. Man kann sie aber nur nach unten erfolgreich durchführen (nach oben kann man bestenfalls einen Pfostentreffer erreichen, der dann mit ein bißchen Glück vom Gegner ins Tor befördert wird). Man flankt den Ball angeschnitten direkt ins Tor (viel, viel üben!).

Abstoßvariante:
– Der Torwart schießt stark und angeschnitten in den Anstoßkreis. A läuft zum Ball, dribbelt kurz zum gegnerischen Tor und paßt zu Spieler B. B rennt zwischen den beiden gegnerischen Abwehrspielern durch und kann so ungehindert auf das Tor schießen.

Einwurfvarianten:
– Spieler A wirft zu B. Dieser paßt zu C. C spielt in der Mitte zu D, welcher von der anderen Seite angelaufen kommt, den Ball annimmt, kurz zum Tor dribbelt und abzieht.
– A wirft zu B. Der schießt stark und hoch (möglichst angeschnitten) zum Tor. Auch

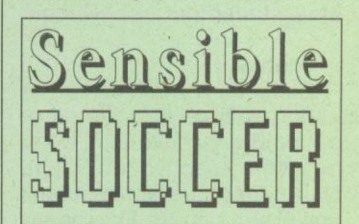


hier muß das richtige Feeling entwickelt werden.

Abwehrvariante:
– A wird von einem oder mehreren Gegnern in der eigenen Abwehr bedrängt. Er paßt zurück zu Mitspieler B, die Gegner folgen dem Ball in Richtung Spieler B. B schießt angeschnitten an den Gegnern vorbei. Dort steht der Spieler A, der sich mittlerweile freigelaufen hat. Er nimmt den Ball an und kann nun in die Offensive gehen.

Angriffsvarianten:
– Spieler A bewegt sich parallel zur Seitenauslinie in Richtung gegnerisches Tor. Kurz bevor er den Strafraum erreicht, schießt bzw. flankt er hoch und stark auf das Tor. Dort kann der Ball entweder direkt in das Tor fliegen oder er wird von einem Stürmer B angenommen und ins Tor geschossen oder geköpft (siehe Zeichnungen).
– A bewegt sich auf das gegnerische Tor zu. Bevor er von einem Gegner angegriffen wird, paßt er auf den Flügel zu Mitspieler B. B vollendet nun den Doppelpaß, indem er diagonal zu A paßt, der dann den Torschuß ansetzen kann.

Allgemeines:
– Sollte man durch glückliche Umstände zu einem Elfmeter kommen, rät es sich immer erst ein wenig zu warten, bevor man schießt.
– Hat man das Hinspiel in einem Pokal verloren, sollte man für das Rückspiel eine längere Spielzeit wählen.
– Ist man im Hinspiel so gut gewesen, daß man 6:0 oder höher gewonnen hat, kann man im Rückspiel getrost die Esc-Taste betätigen, da man schon in der nächsten Runde steht (oder ist Eure Mannschaft so blöd und verliert noch 7:0 ?!).
– Es ist in jedem Falle die 5-3-2-Taktik allen anderen vorzuziehen, da die eigenen Spieler für die Varianten stets gut plaziert sind. Bei einem gegnerischen Anstoß kann man leicht dem Gegner den Ball abnehmen. Dann verfährt man nach einer der Angriffsvarianten weiter.
– Um einen Fehler, der oft vom Computer begangen wird, auszunutzen, muß man wie in Zeichnung 7.6 verfahren. Der Gegner versucht in der eigenen Abwehr, bei einem Einwurf zum Torhüter zurückzuwerfen, aber unser Spieler A steht zwischen ihnen. Er kann nun den Ball leicht annehmen, sich umdrehen und angeschnitten am Torhüter vorbei in das Tor schießen.
– Es ist möglich, gezielt einen Eckball herauszuschinden. Spieler A bewegt sich auf dem Flügel in Richtung gegnerische Torauslinie. Er wird von einem oder mehreren Gegnern von hinten angegriffen. Nun muß er das Tempo verlangsamen, so daß der oder die Gegner in ihn hereinrutschen und den Ball zu einer Ecke klären.
– Zur Abwehr ist es ratsam, gegen die Laufrichtung des Gegners zu grätschen. Dadurch wird der Ball meist nach vorne gespielt und es bietet sich eine gute Konterchance.



Amazon – Guardians of Eden

Thorsten Schwetzel aus Neukirchen – Vluyn ist heile aus dem Dschungel zurückgekommen und bringt wichtige Papiere mit.

Während des Spiels sollte man Jason über die Tastatur steuern, da dies wesentlich einfacher und präziser ist als über die Maussteuerung. Zudem ist es an manchen Stellen auch unmöglich, Jason nur über die Maussteuerung zu bewegen.

Chapter 1:

Zuerst begibt sich Jason ins Laborgebäude. Hier betritt er seinen Raum (erste Tür), wo er den Anrufbeantworter abhört. Nun öffnet man den Schrank und nimmt sich die Flasche mit dem Alkohol. Anschließend holt sich Jason die Ratte aus dem Käfig und benutzt sie nach Verlassen des Raumes sofort mit der Sekretärin.

Nachdem sich diese aus dem Staub gemacht hat, öffnet man das kleine Schränkchen an der Wand und nimmt sich zwei Schlüssel (unten links und unten Mitte).

Nun betritt man Allen's Labor (2.Tür). Hier zieht Jason den Wurfpfeil aus der Wand. Jetzt liest man sich die beiden herumliegenden Bücher durch, bevor man den Raum wieder verläßt.

Jason betritt nun den Raum ganz links am Ende des Ganges, wo ihn der Boss über das Verschwinden seines Bruders aufklärt.

Man findet sich zu Hause wieder. Jason öffnet das Paket mit dem Brieföffner und nimmt sich den Brief.

Chapter 2:

Neben dem Brief liegt noch ein Schlüssel, der ebenfalls eingesteckt wird.

In Allen's Labor benutzt man nun den "Cabinet Key" mit dem Schreibtisch, in dem man ein Tonband findet. Mit dem "Display Case Key" öffnet Jason den Glasschrank und nimmt sich das kleine blaue Fläschchen. Über dem Schrank hängt ein Blasrohr, das man ebenfalls mitnimmt.

Nun betritt man wieder Jason's Labor. Hier mixt man den Inhalt des blauen Fläschchens mit dem Alkohol. Das Resultat wird auf dem Brenner grün gebrutzelt. In die grüne Mixtur tunkt man nun den Dart ein. Auf dem Parkplatz öffnet Jason den Kofferraum des grünen Wagens mit dem grünen Schlüsselbund und schnappt sich Zange und Brecheisen. Jetzt fährt man mit dem Auto zurück nach Hause.

Hier bemerkt Jason einen Ring, den er sich sofort schnappt. Zusätzlich spielt man das Tonband aus Allen's Labor auf dem Rekorder ab und notiert sich die Kombination.

Jetzt geht man zurück ins Laborgebäude, wo man durch die große Tür links neben der Maschine geht.

Hier klettert man rasch den Baumstamm hoch, wo man mit den Blasrohr den Dart-Pfeil auf dem Wachmann schießt (vorher Pfeil mit Blasrohr benutzen). Bevor jetzt der Bär kommt, trennt man die Kette am Mülleimer mit der Zange durch und nimmt sich den Schlüssel neben dem Kleidungsstück.

Dieser Schlüssel paßt ins Schloß der braunen Tür im oberen Teil des Bildschirms, die uns dann den Weg in die "Höhle" freigibt.

Chapter 3:

Kaum hat Jason den Raum betreten, verläßt er ihn auch wieder, um sich die Mülltonne zu nehmen. Mit ihr betritt er den Raum wieder und ist so auch schon den lästigen Roboter los.

Man betätigt den roten Schalter und benutzt das Brecheisen mit der Schublade unten rechts. Den darin befindlichen Kompaß, die Karte und den Mikrofilm nehmen wir natürlich mit.

Zurück in Allen's Labor öffnet man den Safe hinter der Dartscheibe mit der Kombination und nimmt sich das Geld. Mit dem Kleiderbügel im Gang kann man das blaue Auto auf dem Parkplatz knacken, woraufhin man dort das Licht einschaltet.

Zurück im Labor erzählt man dies sofort der Person, die das Mikrofilm-Lesegerät "bewacht". Diese ist man dann auch sehr schnell los.

Nachdem Jason den Mikrofilm mit dem Lesegerät benutzt (und natürlich auch mal kurz durchgelesen hat) kann er mit dem Auto zum Flughafen fahren, wo ihn ein Flugzeug nach Cuzco bringt.

Chapter 4:

In Cuzco öffnet Jason die Tür des LKWs und hebt die runtergefallene Zigarettenpackung auf. Auf dem LKW befindet außerdem noch ein Kanister, den man natürlich auch mitnimmt.

Bevor man jetzt zum Ticketschalter geht, klaut man vom



Fahrrad noch schnell die Luftpumpe. An dem Ticketschalter gibt man dem Beamten ein bißchen Geld, woraufhin er Jason eine rote Mitgliedskarte überreicht.

Man gibt diese in der Bar dem Barkeeper und spricht dann die Piloten an. Einer erklärt sich dann bereit, Jason nach Rio Blanco zu fliegen. Kaum im Flugzeug, möchte der Pilot auch schon, daß wir mal eben raushüpfen.

Chapter 5:

Da ein Sprung aus einem fliegendem Flugzeug nicht gerade gesundheitsfördernd ist, öffnet Jason den Hühnerkäfig (warten bis der Pilot "I'm waiting" sagt). Die Hühner können ihn dann dazu überreden, für uns aus dem Flugzeug zu springen. Jedoch ergibt sich jetzt ein neues Problem: Das Flugzeug stürzt ab. Jason befestigt den herumliegenden Fallschirm am Türgriff und betritt das Cockpit. Um eine Bruchlandung hinzulegen, zieht man am linken Steuerrad, am mittleren Hebel und an dem Schalter rechts neben dem linken Steuerrad.

Nach der Bruchlandung schiebt man die Kiste beiseite und öffnet die darunterliegende. Das darin befindliche Gummiboot bläst Jason mit der Luftpumpe auf. Damit kann man nun das sinkende Flugzeug verlassen.

Chapter 6:

Zuerst klaut man etwas Pfeffer vom Wagen, der ungefähr in der Mitte des Bildschirms steht. Jetzt betritt man das "Lokal". Hier muß man aufpassen, denn jedesmal, wenn man hier etwas Unerlaubtes macht (z.B. etwas klaut), darf die Frau am Tresen nicht zusehen. Bevor man hier zuschlägt, redet man erst einmal ein paar Worte mit ihr, verläßt kurz das "Lokal", betritt es dann aber sofort wieder.

Jetzt sind die zwei Männer am Tisch verschwunden, haben aber ein nettes Trinkgeld dagelassen. Zusätzlich nimmt man sich von dem übriggebliebenen Essen ein bißchen Käse. Auf dem 2. Tisch liegt ein Feuerzeug, das Jason ebenfalls einsteckt.

Jetzt mischt man den Pfeffer unter das Essen (vorher mit dem auf dem Tresen liegenden Messer kleinhacken). Dieses Messer wird im weiteren Verlauf des Spiels noch sehr nützlich sein. Nach dem kleinen Anfall der Person, die uns den Weg ins Hotel versperrt hat, können wir es endlich betreten. Zuerst benutzt man das Geld mit dem Telefon, hebt den Hörer ab und wählt die Nummer.

Nachdem es dreimal getutet hat, hängt man wieder ein. Jetzt legt man den Käse in die Mausefalle und nimmt sich das Geld aus dem Mauseloch.

Zurück im Lokal begegnen wir Maya. Ihr geben wir auf ihre Fragen folgende Antworten: "1952, 3 sisters and 1 brother, Wild Women".

Jetzt verläßt Jason das Lokal und kauft bei dem Händler die Munition, den Spaten, das Fischnetz und die giftige Wurzel. Jason lehnt die Leiter, die am Lokal steht, an die Hotelwand und stupst das Schild mit dem Stock (liegt am Ufer) an. Von der Person, die eben zuvor Schläge bezogen hat, bekommt Jason zur Belohnung einen Klumpen Gold. Nun kann man sich zu Maya ins Kanu gesellen und lospaddeln.

Chapter 7:

Während uns Allen Feuerschutz gibt, bauen wir mit Hilfe der Metallplatte und dem Holzhaufen eine Barrikade. Nun versorgt man Allen mit neuer Munition. Maya benutzt nun die vom Baum herunterhängende Schlingpflanze mit der Brücke, die Jason nun überqueren kann. Allen jedoch schafft das nicht so ganz.

Chapter 8:

Damit uns der Kapitän auch mitnimmt, geben wir ihm die Zigaretten und zusätzlich noch den Klumpen Gold. Dafür schmeißt er uns später auch über Bord, behält dummerweise aber Maya bei sich. Am Ufer wartet Jason, bis der Wachmann vorbei ist, und nimmt ein Schilfrohr von der anderen Seite, bevor er das Wasser mit der Wurzel vergiftet.

Jetzt kann er ungestört zum Schiff schwimmen. Hier wartet man erneut die Patrouille ab, und klettert dann aufs Schiff. Hier muß man immer aufpassen, daß man nicht zufällig der Wache begegnet. Ungefähr in der Mitte des Schiffes öffnet man die Kiste und nimmt sich die Harpune. Diese legt man in die Vorrichtung am Rumpf des Schiffes ein (vorher muß diese aber noch gedreht werden).

Bevor der Wachmann kommt, muß man noch eine Kiste wegschieben, damit die Schußlinie frei ist. Kommt er jetzt in Schußweite, schießt man ihn über Bord.

An der ersten Kajüte kann man durchs Bullauge ins Schiff sehen. Jason nimmt sich den herumliegenden Schlüssel mit der Angelrute und öffnet damit die Tür zur zweiten Kajüte, die er dann betritt.

Jason verbarrikadiert jetzt die Tür und bastelt sich aus der Flasche im Wandschrank, aus dem Tuch und dem Feuerzeug einen Molotow-Cocktail, den er aus dem Bullauge wirft. Durch das Feuer wird der Kapitän abgelenkt und wir können das Schiff fluchtartig verlassen.

Jason und Maya sind nun bei einem Eingeborenenstamm zu Besuch. Um den Eingeborenen zu beweisen, daß wir im Guten kommen, muß Jason zuerst den Feuerwerkskörper ins Feuer werfen (dieser befindet sich in der vorbeischwimmenden Kiste, die mit dem Netz eingefangen werden muß). Die Eingeborenen geben sich aber noch nicht zufrieden. Sie wollen, daß wir das kleine Kind heilen.

Kein Problem: Man benutzt den Wurm unter dem Stein mit der Angel und fängt damit den Fisch. Der kommt in den Suppentopf. Jetzt nimmt man sich die Pflanze am linken Bildschirmrand. Die kommt auch in die Suppe.

Zu guter Letzt kommt noch etwas Wasser aus dem Kanister dazu. Jason nimmt sich jetzt den Schöpflöffel aus dem Zelt, und gibt dem Jungen damit etwas von der Suppe.

Chapter 9:

Jetzt geht's mit dem Kanu weiter. An der ersten Abzweigung nimmt man den unteren Weg. An der nächsten und übernächsten jeweils den oberen. An der letzten Abzweigung schlägt man am besten wieder den unteren Weg ein.

Am Ziel angekommen, gibt Jason dem alten Mann den Kompaß und die Karte – und schon geht's weiter in den Dschungel. Jason legt nun die Holzplanke auf den Stein und katapultiert Maya nach oben (Maya muß sich hierfür auf den linken Teil der Planke stellen und Jason springt dann vom Baumstumpf auf den rechten Teil). Anschließend kann Maya den Baum über die Schlingpflanzen erklimmen.

Oben angekommen, schwingt sie sich à la Tarzan auf die andere Seite und wirft Jason das Seil zu, woran er hochklettern kann. Nun zieht Jason Maya im Korb nach oben, woraufhin sie das Baumhaus betritt.

Chapter 10:

Zu Beginn nimmt sich Maya den Schlüssel vom Skelett am Fenster (Brust) und öffnet damit die Truhe. Die Pergamentrolle nimmt sie dann an sich. Mit der Machete hackt sie am rechten Bildschirmrand ein Skelett frei, welchem sie auch sofort mit der Machete die Brustplatte abnimmt. Dort befindet sich ein grüner Edelstein, den Maya ebenfalls einsteckt. Jetzt fahren Jason und Maya mit dem Kanu weiter (oben, unten, unten, oben).

Chapter 11:

Zuerst nimmt man sich die Kette (in der Nähe des Toten am oberen Zelt), dann den Schlüssel (in der Hand des Toten links vom oberen Zelt). In der Kiste zwischen den beiden unteren Zelten findet Jason einen Geigerzähler, womit er auch sofort fleißig auf die Suche geht. Am stärksten schlägt dieser am Busch des oberen linken Baumes aus, wo Jason auch schon bald eine Pfeilspitze findet.

Dann tankt Jason den Jeep mit dem Kanister aus dem oberen Zelt auf (Tankdeckel nicht vergessen; liegt in der Nähe). Jetzt startet man den Jeep mit dem Schlüssel. Die Seilwinde legt man zum Baumstamm, wo sie mit der Kette befestigt wird. Nun betätigt man den Hebel an der Seilwinde und zieht den Stamm hoch. Unter der Ecke des Tuches befindet sich eine Kiste mit Dynamit, das Jason natürlich mitnimmt.

Weiter geht die Reise mit dem Kanu (oben, oben, oben, unten, oben). Am Ziel angekommen, fallen Jason und Maya einen Wasserfall hinunter. Am anderen Morgen wird Maya angeschossen und verschwindet unter dem Wasserfall. Jason folgt ihr.

Chapter 12:

Unter dem Wasserfall schiebt Jason den Ast zur Seite, woraufhin eine Geheimtür erscheint. Um sie zu öff-

nen, muß die Pfeilspitze mit der Gravur benutzt werden. Nachdem der Geheimgang betreten wird, sucht man am besten hinter dem zweiten Pfeiler Schutz, denn hier ist man auch vor den Schüssen der Verfolger sicher.

Wenn diese die Bogenschützen niedergeschossen haben, legen wir eine gezündete Sprengladung an den zweiten Pfeiler und verschwinden (dies bekommt den Verfolgern äußerst schlecht). Da man jedoch für einen Eindringling gehalten wird, werfen einen die Amazonen in die Ameisengrube.

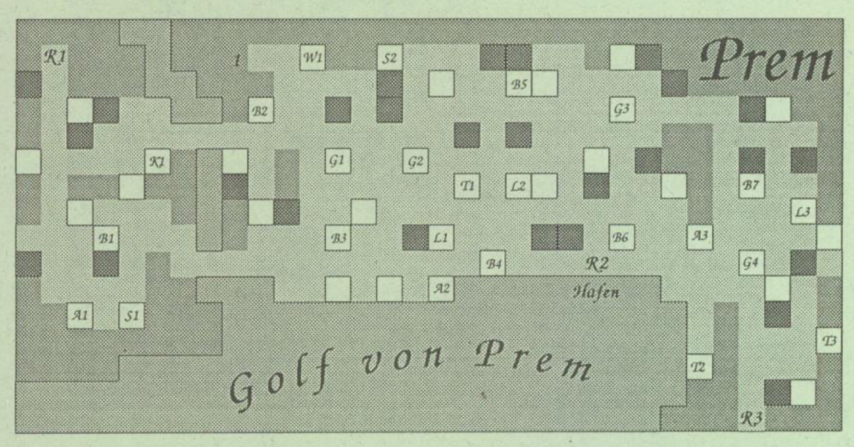
Chapter 13:

Jetzt sollte man sehr schnell vorgehen. Zuerst schneidet man die herunterhängende Blume mit dem Messer ab, so daß die Flüssigkeit heruntertropft. Jetzt nimmt man den Stab und die Schuhe, wovon aber nur die Senkel übrigbleiben. Jason bastelt sich nun aus Senkel, Stab und Messer eine Waffe.

Jetzt schiebt man den Schildkrötenpanzer gegen die Wand und stellt sich drauf. Wenn jetzt die Riesenameise ankommt, wartet man bis sie von der heruntertropfenden Flüssigkeit getroffen wird. Ist die Ameise abgelenkt, nimmt man sich die Fackel und sticht mit der Waffe auf die Ameise ein. Der Endsequenz steht nichts mehr im Weg.

Das Schwarze Auge

Hier der zweite Teil von Ugo Orzinculos Mammutlösung zu Attic's Rollenspielknaller.



R1 = Reisepunkt Kord
R2 = Hafen: Thorwal, Hjalsingor, Manrin, Kord, Skjal, Aryn, Runinshaven, Ottarje
R3 = Reisepunkt Skjal

B1 = Taverne 'Drachenhals'
B2 = Taverne 'Pottwal'
B3 = Taverne 'Graugans'
B4 = Taverne 'Alle Winde'
B5 = Taverne 'Am Stein'
B6 = Taverne 'Heimkehr'
B7 = Taverne 'Bei Hjalskes'

G1 = Gasthof 'Premer Hof'
G2 = Gasthof 'Bei Venske'
G3 = Gasthof 'Ottasjolm'
G4 = Gasthof 'Zur Trutz'

T1 = Travia-Tempel
T2 = Swafnir-Tempel
T3 = Rondra-Tempel

A1 = Heiler 'Anga Orgensdottir'
A2 = Heiler 'Eirik Schädelbrecher'
A3 = Heiler 'Thinmar Oris'

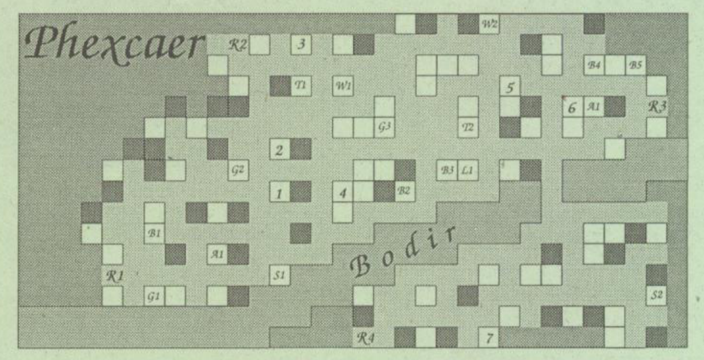
1 = Dungeon: Eine verlassene Mine

S1 = Schmiede 'Der Starke Deorn'
S2 = Schmiede 'Orgen Gundridson'

W1 = Waffenladen 'Herm Jurgasvalsson'

L1 = Kramerladen 'Storko von Grollbritz'
L2 = Kramerladen 'Beo Beornsson'
L3 = Kramerladen 'Swafnild Ragnarsdottir'

K1 = Kräuterladen 'Der Einbeinige'



R1 = Reisepunkt Vilnheim
R2 = Reisepunkt Einsiedlersee
R3 = Reisepunkt Groenvelden
R4 = Reisepunkt Skelellen

G1 = Gasthof 'Grauer Vogt'
G2 = Gasthof 'Phex Sieben Himmel'
G3 = Gasthof 'Roter Milan'

T1 = Peraine-Tempel
T2 = Phex-Tempel (Dialog)

B1 = Taverne 'Wilder Bodir'
B2 = Taverne 'Lämmlein und Wölfe'
B3 = Taverne 'Schnapphahn'
B4 = Taverne 'Am Großen Haus'
B5 = Taverne 'Dickspecht'

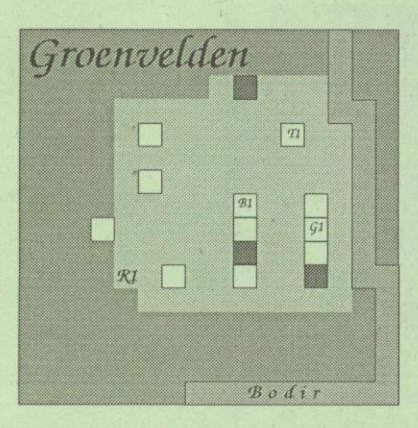
W1 = Waffenladen 'Walrude Hesoch'
W2 = Waffenladen 'Regolan Russil'

L1 = Kramerladen 'Halika Ferdes'
L2 = Kramerladen 'Meister Haimamund'

1 = Tempel (Falle: Überfall)
2 = Spielhaus
3 = Falle (wie Punkt 1)
4 = Alter Mann (Informationen)
5 = Bordell (Informationen)
6 = Stadthaus (Archiv)
7 = Fuhrhof (Post)

A1 = Heiler 'Mada Huilin' (2x)

S1 = Schmiede 'Alrik Derondan'
S2 = Schmiede 'Der Lange Gerbald'

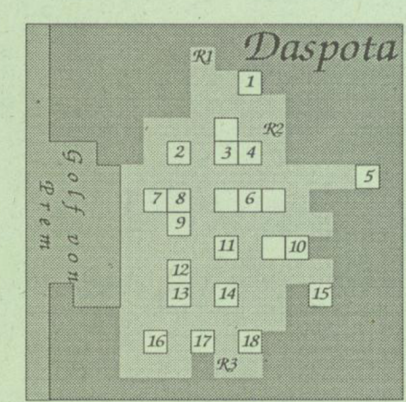


R1 = Reisepunkt Phexcaer

G1 = Gasthof 'Sicherer Hafen'

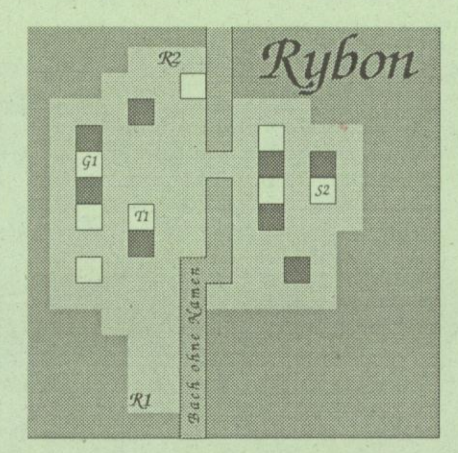
B1 = Taverne 'Bodirschänke'

T1 = Peraine-Tempel



R1 = Reisepunkt Ottarje
R2 = Reisepunkt Rybon
R3 = Reisepunkt Varnheim

1 = Wachhaus
2 = Taverne 'Grünes Hufeisen'
3 = Bordell 'Sonya's'
4 = Taverne 'Haken-Hugo'
5 = Haus der Kapitäne
6 = Tätowierer
7 = Tischler (Schiffbau)
8 = Gasthof 'Letzte Ruh'
9 = Bordell 'Liebesgeflüster'
10 = Lagerhaus
11 = Taverne 'Zum Holzbein'
12 = Segelmacher
13 = Spielhaus
14 = Piratenprügelei
15 = Waffenlager
16 = Alter Mann
17 = Schmied
18 = Wache

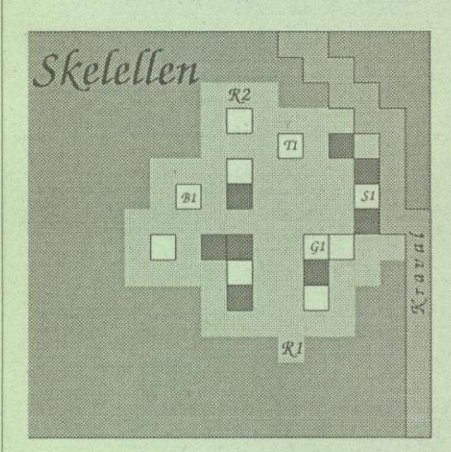


R1 = Reisepunkt Daspota
R2 = Reisepunkt Thoss

G1 = Gasthof 'Am Hafen'

S1 = Schmiede 'Brin Bolter'

T1 = Travia-Tempel



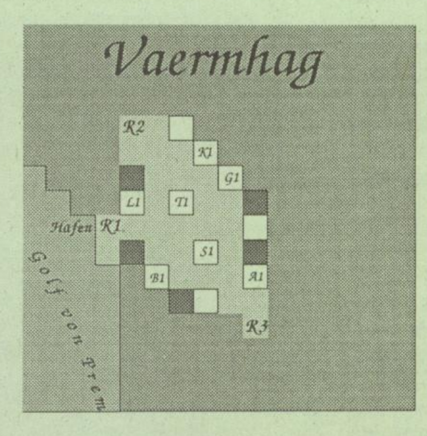
R1 = Reisepunkt Kravik
R2 = Reisepunkt Phexcaer

G1 = Gasthof 'Letzte Rast'

B1 = Taverne 'Orkschädel'

T1 = Peraine-Tempel

S1 = Schmiede 'Tuwine Isleifsdotter'



R1 = Hafen: Thorwal, Varnheim
R2 = Reisepunkt Varnheim
R3 = Reisepunkt Thorwal

G1 = Gasthof 'Zum Tempel'

B1 = Taverne 'Küstennebel'

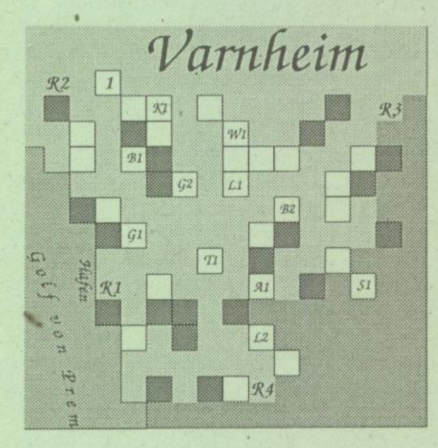
A1 = Heiler 'Sendo aus Thorwal'

T1 = Rondra-Tempel

S1 = Schmiede 'Der Salzeraner'

L1 = Kramerladen 'Tuwine Fjolnirsdottir'

K1 = Kräuterladen 'Alrik Groben'



R1 = Hafen: Vaermhag, Ljasdahl, Ottarje, Thoru
R2 = Reisepunkt Daspota
R3 = Reisepunkt Auplog
R4 = Reisepunkt Vaermhag

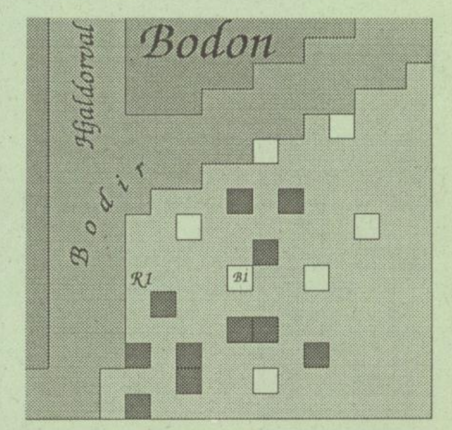
1 = Eliane Windenbek

G1 = Gasthof 'Herberge Varnheim'
G2 = Gasthof 'Rorlifs Bescheidene Hütte'

B1 = Taverne 'Schwert und Schiff'
B2 = Taverne 'Pelikan'

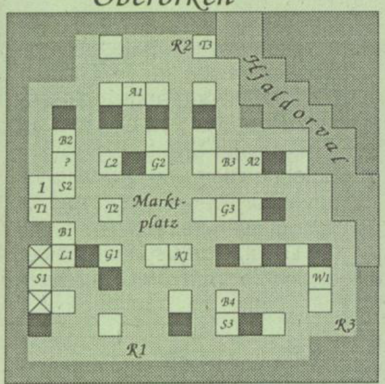
A1 = Heiler 'Herjan'
T1 = Travia-Tempel
S1 = Schmiede 'Einar Eindrinsson'

W1 = Waffenladen 'Firunja von Olport'
L1 = Kramerladen 'Vandrad der Gerissene'
L2 = Kramerladen 'Olgarda Nordfahrer'
K1 = Kräuterladen 'Lingard Karvensdotter'

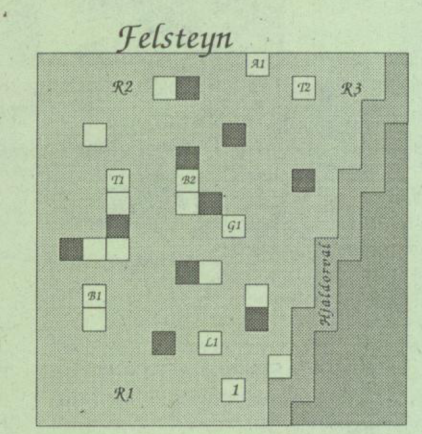


R1 = Reisepunkt Vilnheim

B1 = Taverne 'Zum Fröhlichen Ork'



R1 = Reisepunkt Vilnheim
R2 = Reisepunkt Felsteyn
R3 = Reisepunkt Einsiedlersee
1 = Dungeon
G1 = Gasthof 'Wegrast'
G2 = Gasthof 'Schwarzes Gold'
G3 = Gasthof 'Glücklicher Prospektor'
B1 = Taverne 'Ingerimms Feuer'
B2 = Taverne 'Ehernes Oxhoft'
B3 = Taverne 'Am Bodir'
B4 = Tavernes 'Eisenfaust'
A1 = Heiler 'Meister Veridis'
A2 = Heiler 'Starkod Hengistson'
T1 = Ingerimm-Tempel
T2 = Travia-Tempel
T3 = Ifirn-Tempel
S1 = Schmiede 'Kolban Getrosch'
S2 = Schmiede 'Rodar, Sohn des Grufalm'
S3 = Schmiede 'Traviadan Jassdel'
W1 = Waffenladen 'Morka, Sohn des Grufalm'
W2 = Waffenladen 'Korbaosch, Sohn des Korok'
L1 = Kramerladen 'Thure Olvirsson'
L2 = Kramerladen 'Tardosch, Sohn des Grufalm'
K1 = Kräuterladen 'Hatja Zhufis'



R1 = Reisepunkt Oberorken
R2 = Reisepunkt Orkanger
R3 = Reisepunkt Einsiedlersee

1 = Isleif Olgardsson

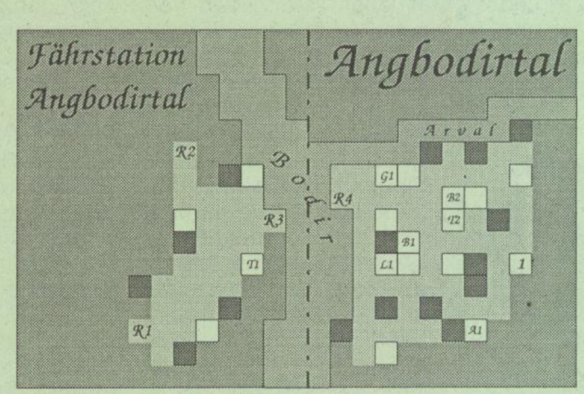
G1 = Gasthof 'Hjaldors Ruh'

B1 = Taverne 'Eldgrimas Stube'
B2 = Taverne 'Erz und Steyn'

A1 = Heiler 'Throndax'

T1 = Ingerimm-Tempel
T2 = Firun-Tempel

L1 = Kramerladen 'Schlauer Masgar'



R1 = Reisepunkt Rukian
R2 = Reisepunkt Auplog
R3 = Reisepunkt Angbodirtal
R4 = zur Fährstation Angbodirtal

1 = Beorn Hjallasson

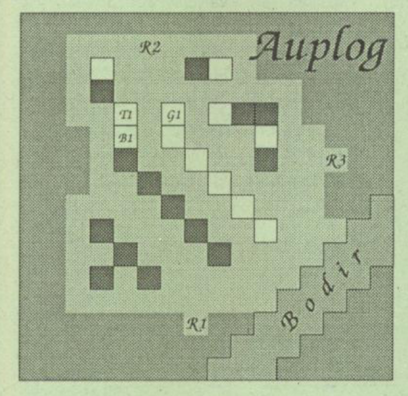
G1 = Gasthof 'Am Arval'

B1 = Taverne 'Piratenschänke'
B2 = Taverne 'Springender Lachs'

A1 = Heiler 'Ole Ormsson'

T1 = Efferd-Tempel
T2 = Firun-Tempel

L = Kramerladen
L1 = 'Morgdin, Sohn des Hordin'

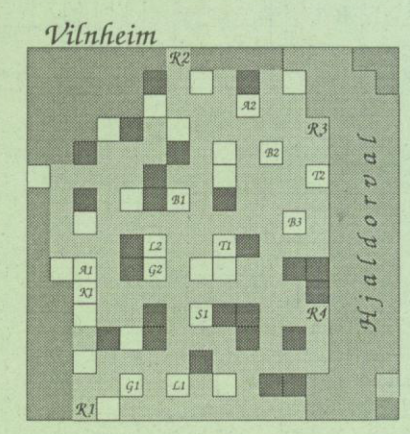


R1 = Reisepunkt Fährstation Angbodirtal
R2 = Reisepunkt Varnheim
R3 = Reisepunkt Vilnheim

G1 = Gasthof 'Bei Hjargard'

B1 = Taverne 'Schneller Pfeil'

T1 = Phex-Tempel



R1 = Reisepunkt Auplog
R2 = Reisepunkt Oberorken
R3 = Reisepunkt Phexcaer
R4 = Reisepunkt Bodon

G1 = Gasthof 'Großer Bodir'
G2 = Gasthof 'Glockenspiel'
B1 = Taverne 'Orkschädel'
B2 = Taverne 'Erz und Kohle'
B3 = Taverne 'Alter Flößer'

A1 = Heiler 'Yasma Yugvarsdottir'
A2 = Heiler 'Allyron der Elf'

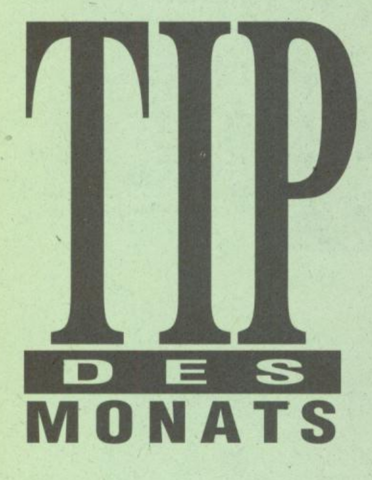
T1 = Travia-Tempel
T2 = Swafnir-Tempel

S1 = Schmiede 'Argo, Sohn des Almer'

L1 = Kramerladen 'Hjalla Liskolfsdottir'
L2 = Kramerladen 'Thure von Guddasunden'
K1 = Kräuterladen 'Melion Mecaris'

Dinosaurs (Super NES)

Eine wahre Cheat-Flut sandte uns G. Karos aus Wangen-Haslach. Um im prähistorischen Jump'n'Run-Spektakel *Dinosaurs* für kurze Zeit unverwundbar zu werden, gebt ihr folgende Tastenkombination ein: X und oben, links, A und links, R, rechts, Y und links, Y und rechts, Select und unten. "A und links" bedeutet dabei, A gedrückt halten und das Steuerkreuz nach links drücken. Wer für immer unzerstörbar durchs Spiel wetzen will, benutzt folgenden Cheat, den Ihr zusätzlich zum ersten eingebt: B und rechts, R und rechts, B und oben, X und oben, R und rechts, B und oben, X und links, Select und unten. Habt Ihr's geschafft, ertönt ein liebliches Klingelzeichen.



Alien 3 (Mega Drive)

Der *Tip des Monats* und damit die 777 Märker gehen an Peter Müller aus Köln für seine toll gezeichneten Karten zum nicht eben leichten Action-Spektakel *Alien 3*. Besonders Alien-Jägern, die bis jetzt mit dem knackigen Zeitlimit zu kämpfen hatten, kommen die übersichtlichen Karten wie gerufen.



Mario-Fans aufgepaßt! Das beste Super-NES-Spiel des Jahres durchzuspielen, gehört wohl zum Traum aller Nintendo-Freunde. So bekam ich die große Aufgabe, *Super Mario Kart* durchzuspielen, um allen *Mario-Kart*-Verzweifelten mit dem *Tip aus der Redaktion* aus der Patsche zu helfen. Zwei Wochen, vier Joypads und drei Dutzend Nervenzusammenbrüche später war es vollbracht: Der witzige Abspann wurde bewundert. Ironie des Schicksals und erneuter Motivationshammer: Das Modul offenbarte die extrem schwierige 150-ccm-Klasse, an der ich bis heute mächtig zu knacken habe. Nichtsdestotrotz habe ich in den *Tips aus der Redaktion* alle meine Erfahrungen mit der rasanten Gang um den Klempner Mario zusammengetragen. Bowser und Konsorten sollten Euch nun keine Probleme mehr bereiten.

Mega-Drive-Fans hingegen dürfen sich an den *Alien-3*-Karten erfreuen und mit dem *Taz-Mania*-Cheat den tasmanischen Vielfraß zum ersehnten Abspann geleiten. Für den nächsten Monat erwarte ich von Euch eine wahre Flut an tollen Tips, da der Weihnachtsmann hoffentlich ganze Modulstapel bei Euch vergessen hat. Springt also ein Obermotz nach einer seltsamen Tastenkombination vom Eiffelturm oder verführt *Sonic* nach fünf herzhaften Klopfern aufs Modul seinen Freund Tails, nehmt Euch eine Postkarte, schreibt Euren Tip auf dieselbe, klebt die Briefmarke daneben und schickt das Kärtchen an die *POWER PLAY*. Die Adresse findet Ihr wie immer auf der Inhaltseite unserer *POWER-TIPS*.

Allzeit eine Handvoll Extrawaffen und Power-Up's im RAM, wünscht Euer

Kurt

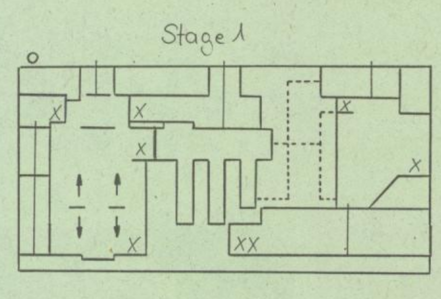
Taz-Mania (Mega Drive)

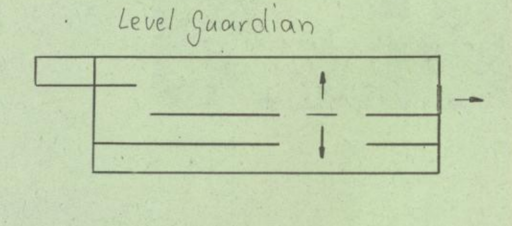
Auch die Jagd mit dem tasmanischen Vielfraß nennt einen Cheat ihr eigen: Im Titelbild einfach auf beiden angeschlossenen Joypads A, B, C und Start gleichzeitig drücken. Wer im Spiel pausiert und B drückt, ist unverwundbar – wer C drückt, springt schnurstracks ins nächste Level. Herausgefunden hat dies M. Yilmaz aus Bamberg.

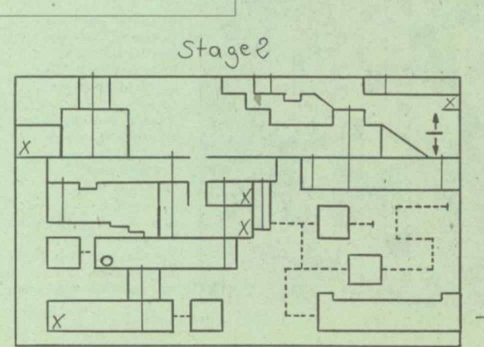
Wings 2 (Super NES)

Und nocheinmal G. Karos aus Wange-Haslach: Die *Wings-2*-Paßwörter dürften anfallende Pilotenprobleme schnell beheben.

Level	Paßwort
Level 01:	FGYHMBL!nG!xF!
Level 02:	r5xKDJC2pf!V
Level 03:	HCcMJ6R!brG!v!
Level 04:	VrBPWPBHvw!Z
Level 05:	T!LRLRiwBBF!B!
Level 06:	jD1TXGdtGB!r
Level 07:	sB7QOwWYGBD
Level 08:	CG!YPDM4l3!Zh!
Level 09:	hBWOJGj4BH!Q
Level 10:	!7zG!LR6WVWw2
Level 11:	!!4Tb!NGPM-WTs!3
Level 12:	G!!dNNG!Brkf6
Level 13:	DC!WJrchChB!8
Level 14:	NjrCJwblHXL
Level 15:	BBzdPB!!FZIF!
Level 16:	Gz!dRj8FN7F!q
Level 17:	!c!FkvGdkZBtj
Level 18:	7MwlnGWCVJ!Q
Level 19:	BBCnwLL1BB!r

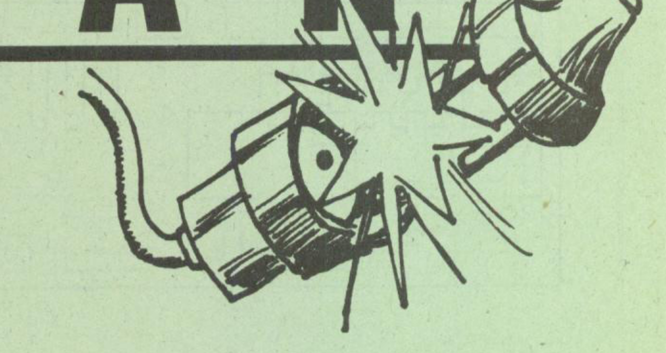






POWER PLAY KLEINANZEIGEN

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **April-Ausgabe** (erscheint am 10. März '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 1. Februar '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Mai-Ausgabe '93** (erscheint am 14. April '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Infocom: Suche dringend Enchanter, Spellbreaker, Cutthroats, Plundered Hearts, Moonmist., Hollywood H. Zahle sehr gut. Maxim Szenessy. Tel. 04122/53378

Netzteil, Floppy, Joysticks, Turbo Access, Turbo Process, 4 MHz, sowie Orig., Games zu verk. Tel. 02330/70061

Verk. C64 + Floppy, 15 Orig. Spiele, Datsette, Disk-Box, 2 Joys, 2 Bücher, für C64, Cadr., Nordigpower, SW Drucker (Citizen 120 D auch für PC). für 300 DM. Tel. 05144/8794 Marcel

Verk. C 64 mit Mon., Drucker, Floppy, 50 Disks, Datasette, Fachlit., Modul Aktion Power, VB 600 DM. Philip Heuser, 7104 Obersulm 1. Tel. 07130/9747

Die beste C64-PD-Soft: Anw., Spiele, Musik, Bilder, Demomaker, Megademos mit Plasma und Vektorbobs wie aufm Amiga. Nur das Beste von über 5000 Prg., plus alle Neuerscheinungen. Keine Gewinnerzielung, da zum reinen Selbstkostenpreis (ca. 90 Pf. pro Disk) J.D. Mallander, Stichwort:C64, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

Kaufe, verk. und tausche PD-Soft, habe 1200 Prg., Disk ab 10 DM, gratis Demo-Disk bei: T. Siedenberg, Tannenweg 11, 3160 Lehre 5

Verk. C64II, Floppy, Farbmon., Final C. III, 15 Bücher, über 100 Disk, 50C64-Mag. 1984-1987, 6 Module, Mouse, 2 Joys, 3 Diskbox, 1 Orig. Spiel, 100 % o.k. VHB. 500 DM. Tel. 02174/4421

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, 100 Disks, Joysticks, Datasette mit ca. 10 Kass., alles 100 % o.k., für 400 DM, alles i. O., Verp. Tel. 07803/4653 Frank Harter

Verk. Farbdrucker Commdore MPS 1550 C noch nicht benutzt, NP ca. 550 DM, Orig. verp. nur 350 DM. Tel. 06404/7013 od. 64613

Zu verschenken, gibt's bei mir nichts, C64 + Floppy 1541 II, Drucker GF-TXP 1000, Data Mouse, Joysticks, Software, VB 600 DM. Tel. 0208/662381 ab 16 h

C 64 II, 1541 II, je 6 Monate alt, ca. 250 Spiele, z.B. Bundesliga M., Diskbox, Joysticks, nur 450 DM, M. Tüshaus, 5600 Wuppertal 2. Tel. 0202/553746

Verk. C 64 II, 1541 II, Cartridge III, Geos 2.0, 240 Disks, über orig. Pirates, Mouse, 2 Diskboxen, alles 100 % o.k. Tel. 04638/1456 Simon VHB 500 DM

Verk. C 64 mit Mon. u. Datasette, Topzustand, 499 DM, Selbstabholer, Angeb. an: Andre Ott, Oststr. 24, O-9250 Mittweida

Verk. C 64 mt Floppy 1541 II, Reset, Datasette, ca. 60 Disks, Locher, Orig. Zak MC Kracken, für nur 300 DM. Angeb. an: Asmus Gunnar, Karl-Liebknecht-Str. 28, O-2594 Bad Sülze

Suche für den C64 folgende Games: TV Sports Football, TV Sports Basketball, Blades of Steel. Suche auch andere Sportgames, Thomas Albath, Hinter den Gärten 3, 7776 Owingen

C64, Dolphin DOS 3.0, 1541 II, Disklocher, 2 Diskboxen, 160 Disks, Joysticks, Mausmatte, Maushalterung, Maus, 350 DM. Tel. 06020/2536 Silvio

Verk. Rarität SX 64 Tragbarer C64 m. Farbmon. + Floppy, gg. Gebot, M-1 Maus, Paddles, Lightpen, Papierrollen, Farbstifte f. 1520. Nordic-Modul. Tel. 04421/26967

Verk. C 128 D, Drucker, Mon., Datasette, Joystick, Bücher, alte Comp. Zeitschriften, Happy, 64er, ASM, PP, VB 600 DM. Tel. 02832/8176 ab 18 h

Suche dringend Shadow of the Beast CDR zahle sehr gut. Tel. 02334/45445 Thomas Fox

Suche Bards Tale 1, 2 und 3, nur kpl., dt. Orig., mit Anl. für C64. Tel. 08191/8671 ab 18 h Markus

Verk. C 128 D mit int. Floppy 1571, Farbmon. 1901, Leerdisks, Software, Lit., für nur 450 DM. Technisch und optisch nw. Tel. 05202/5577

Verk. C64 Disk, World, California, Wintergames, Super Quintett 5 Spiele zu je 15 DM. Grand Monsterslam 25 DM. Kass. Benetta, Slaine Adv. 15 DM. Tel. 05224/6687

Verk. C 64 Disk: Bards Tales I, II je 19 DM, Bards Tales III 25 DM, Stein d., Weisen, 64er Abenteuerspiele, Vol. 2, C. Lympics je 19 DM. Tel. 05224/6687

Verk. Star LC 10, Nadeldrucker für C64/128. Kabel, Interface, Orig. HB für nur 400 sFr, 455 DM. Tel. 0041/619014310 Lorenz

Halt. Verk. älteren C64, Floppy 1541, ca. 150 Disks, HB, für 200 - 250 DM. Cornelius Schüler, Maulbronnerstr. 1, 7032 Sindelfingen. Tel. 07031/801462

Sammler sucht Rollen- und Strategiespiele sowie Adventures. Auch Oldies. Nur Orig., Tel. 06151/895159 Jürgen

Verk. North + South, Mission L., Game Over I + II, Collection, Gremlins, Western Games. Tel. 0731/382937 Marco

C 64 + Floppy 1541 + Farbmon. 1901 + Datasette, 3 Joysticks, Schnelladeмodul, 150 Spiele VHB 600 DM. Tel. 089/649488

Verk. C 64 II, Floppy, 20 Disks, Spiele, Wert 200 DM, Datasette, 8 Cass. Final C. III, 2 Joysticks, zus. 450 DM VB, A.H. Leistner, Am Foersterweg 36, 1260 Strausberg (O)

Verk- C 64 II, Floppy 1541 II, Joysticks, Orig. Spiele, z.B. Mc Kracken, Turrican, Rainbow Island + ca. 65 besp. Disks m. Box 300 DM. Tel. 0631/16502

Amiga

Verk. Orig. z.B. R-Txpe II, Lethal E., Aqu., Gauntlet, Neb., Ork, Bubble Bobble, Alienbread, Prison, Gods. Tel. 05382/6106

Battle Isle, Populous II je 30 DM, Z-Out, Masterblazer je 15 DM, Double Bill 40 DM, Lotus II 25 DM, Powermonger 25 DM, Tiebreak 20 DM. Tel. 07731/25775 Stephan

Zu verk. A 500, Kick 1.3, 1 Jahr alt, 1 MB, 2. LW, 1084 S. Mon., 3 Joys, 1 Maus, 2 Boxen, 120 Disks, 18 Zeitschriften, Haube, zus. 900 DM. Tel. 02366/83544 Weiss

Verk. A 500, Mon. 1084, 2 LW, 1 MB, 24-Nadel-Drucker, Abdeckhaube, div. Bücher, 80 Disks, 3 Joysticks, orig. Dokum. Refl., VB 1100 DM. Tel. 02265/9258

Verk. EOB, Powermonger, Special F., SSS, Indy 500, Tie Break, je 45 DM, oder tausche gg. Die Gen., DSA oder Johmn M. Football, lieber Tausch als Verkauf. Tel. 07123/32192

Verk. orig. Civilisation 45 DM, Spec. Forces 35 DM, Das Schwarze Auge 45 DM, Ba. Isle 35 DM, B. Isle Data 30 DM, zzgl. NN-Geb., alles 1a-Zustand, Ralph Laubenbacher. Tel. 08731/71374

Verk. EOB, IVII, Cruise for a Corpse, James Pond 2, Cadaver für je 35 DM, und Champions of Krynn und Pirates für je 30 DM. Tel. 0731/6021511 Moritz

A 500, 1 MB Farbmon. Stereo 2. LW, 100 % o.k., m,it 38 Spielen div. Fachlit., Zub., NP über 5000 DM, FP. 1300 DM für Selbstabholer. Di, Do, Sa, und So, ab 14 h. Tel. 030/2168214

Verk. Monkey Island II, Epic, Hunt for Red, October Ghosbusters II, Untochables, Mig 29, Special F., Shock Wave, Toyota Celica. Tel. 07904/8744 Steffen

Verk. A 500, 1 MB, 1084 S, Mon., ext. LW, 2 Joys, 16 Orig. Spiele, z.B. F. Samurai, Turrican, 1, 2, Exe of the Beholder, 3 Diskboxen, 200 Disks für nur 900 DM. Tel. 0234/860408 Daniel

Verk. Bandit Kings 40 DM, Populous II 30 DM, Kings B., Megalomania dt. 20 DM, habe alle SSI Rollenspiele. Preise auf Anfrage auch kpl. Tel. 06173/62511

Orig. zu günstigen Preisen, z.B. Carl Lewis Challenge 45 DM, Liste anfordern von Amiga, PC, C64, G.B. Sega und Nintendo Spiele. Tel. 04361/1365

Verk. Rainbow Islands, New Zealand St., Beach Volley, Nebalus I, Rodland, Tausche auch gg. Mega Twins oder andere Games, tausche Fire and Ice gg. Bubble Bobble III. Tel. 09421/31919

Amiga Orig. sehr günstig F-16 Falcon 10 DM, Heroes of the L. 10 DM, F.A-18 Interceptor 10 DM, alles zus. für 20 DM. Tel. 02161/208925 Stefan

A 500, 1 MB, 2LW Mon. 1084, 9-Nadel-Drukker, 3 Joysticks, Maus, Boxen, 200 Disks. VB 1400 DM. Tel. 02944/2468

Verk. A 500, 1 MB, LW, 1084 S, 200 Disks, 19 Orig. Spiele, Push ver, Lure of... Monkey 2, Fate, Bane of, F-19, Space Crusade u.,a. DM 1400. Tel. 0221/464577 ab 20 h

A 2000 B, 2 x 3,5" 3 MB HD 48 MB, Mon. 1084 S, TV-Tuner, Orig. Software, Lit., Zub., 1800 DM. Tel. 02251/53745

Verk. gebr. A 2000 B, Kickstartumschaltplatine 1.2/2.0, Speichererw. 44 MB Hard-Disk, u. div. Bücher, Software, VB 1400 DM. Tel. 0841/32201

Verschleudere Super Orig. Rollenspiele: Eye of the Beholder I + II, Krynn Say I + II, Might & Magic III u.v.m., für läppische 20-30 DM. Tel. 05606/3055

Verk. 35-45 DM, Aband Places, Manhunter 1, Fate Gates o.d. Starflight 2, Buck Rogers, Colonels, Michael. Tel. 0221/242285

Suche Amiga-Spiele, Fonts und Grafiken, für Amiga-Fox. G. Bednarz, Leimgardtsfeld 100, 4300 Essen 11

A 500, 1 MB, 2. LW, 3 Joys, ca. 120 Disks, Anwender Software, Zub., Farbmon., CM 8833, TV-Tuner, Drucker Star LC 10, VHB 1200 DM. Tel. 06124/4172 ab 18 h

Verk. Orig. Roger R., Rainbow Island, Dynamit, Düx je 45 DM, Larry III 45 DM, Schreibt an Lisa Beier, Bredtschneiderstr. 13, 1 Berlin 19

Verk. Philips TV-Tuner für Mon. 1084, für 100 DM, 5,25" LW von Golem für 100 DM. Tel. 0941/37019 Robert ab 18 h

Amiga Software abzugeben. Schreibt an: Bernd Ugousek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt

Verk. Civilisation 60 DM, Epic 45 DM, Their F. Hour 40 DM, Battle Isle, Data Disk 90 DM, Wolfpack 30 DM, Interessenten: Tel. 0271/354711 Sascha bis 18 h

Suche günstig 2,5 MB Speichererw., zahle gut. Tel. 0951/69771

Verk. Pirates, M&M II, Lemmings, Chrono Quest II, Blood M., Amberstar, B.T. 2, Feary Tale A, UMS 2, The Cycles u.v.m. Suche Infocom, SSI's. Tel. 0721/859677 ab 18.30 h

Verk. A 2000, 1084 Mon. 3 Joys, 44 Orig., Fire u. Ice, Titus, the Fax, 72 Leerdisks. Tel. 07457/2030 Tobias

Verk. gute, billige Amigasoftware wie z.B. Bundesliga M., Prof., PQ, Greats Courts II, Zd. BMP, sofort schreiben an Michi Zibbar, Oberfeld 85-8130 Starnberg

Verk. A 500 1 MB, Mon. CM 8833-II, 2. LW, Disks, X-Copy, 5.0, 2 Joysticks, Maus, Appetizer, für 1200 DM. Tel. 06359/81533, keine VB, Einzelkauf

Tausche F15 Strike Eagle 2 gg. Epic oder M. Island I oder II ggf. auch gg. 50 DM. Marius 07473/23895

Sehr günstig. Verk. Amiga Orig. zw. 10 - 25 DM. Tel. 09367/3670 17-20 h

Verk. A 2000 mit Philips Mon. CM 8833 II, 3 MB RAM, 2 x 3,5", Star LC 10, u.v. Orig. für VB 1200 DM. Tel. 06182/3984 Sven

Verk. Orig. Zork 1 20 DM, Mean Streets dt. 40 DM, Chrono Quest II 25 DM, Altered D., Cluebook 50 DM, suche Orig. Larry 1, 3D-Const. Kit dt. 04331/62978

Verk. Monkey II, Special F., Final F., Pit-Fighter, It came from Desert, Larry II, Police Quest II zu je 40 DM. Tausche auch. Tel. 07153/48848

Verk. Amig-Orig. zu supergünstigen Preisen. Schreibt an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Strategiespiele für Amiga, wenn mgl. eine Liste an: Stefan Simmet, 8352 Grafenau. Tel. 08552/3587

Verk. A 500 mit TV Modul. Joysticks, Computer Zeitschriften, 6 Orig. und Disk. für 650 DM. Tel. 06181/85648 Erik

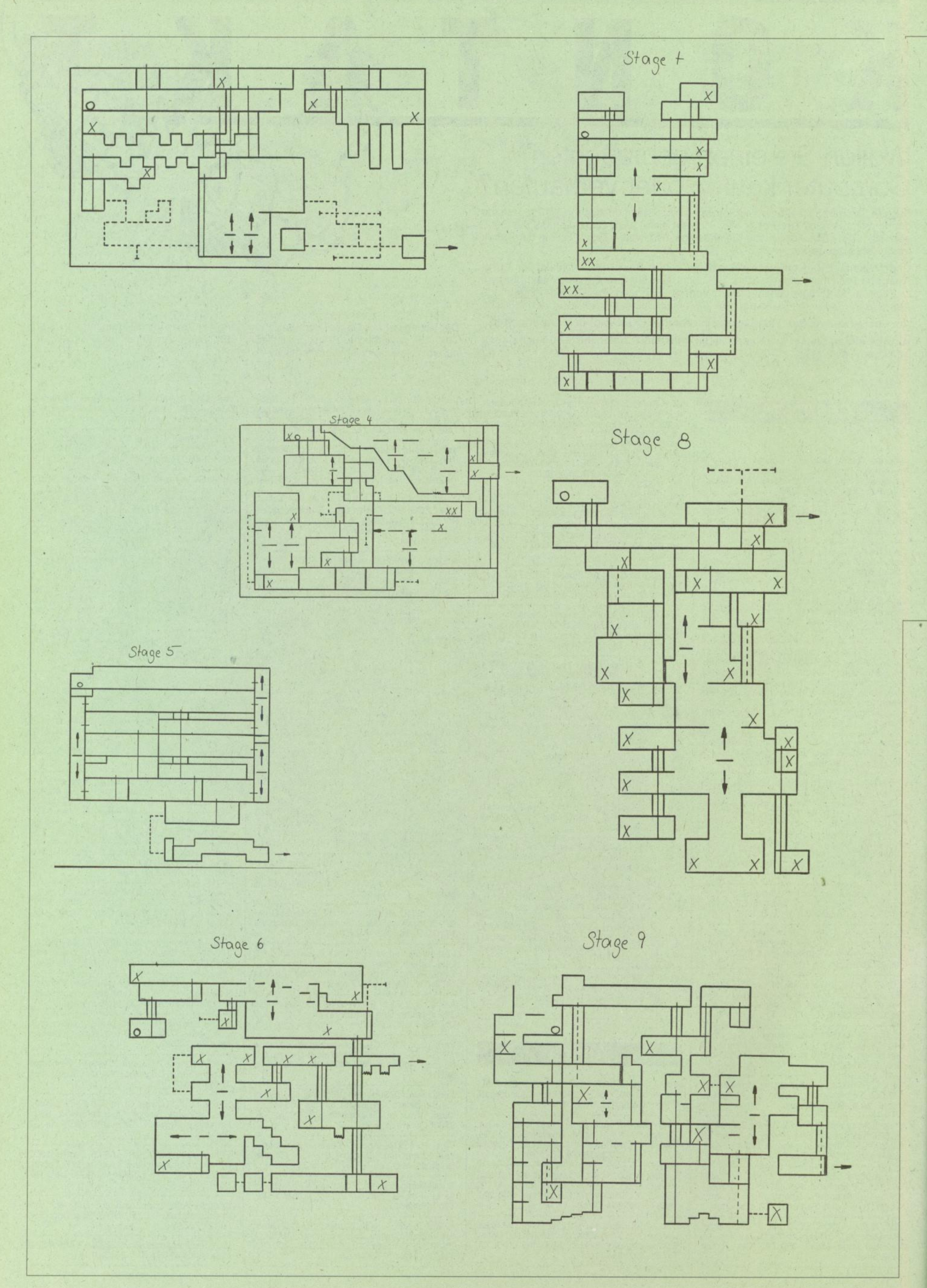
Suche für A 500 das Spiel The F. Tale Adv., Abs. Matthias Stangl, Obderdirfstr. 1, 6901 Heiligkreuzsteinach. Tel. 06220/6065 für 20 DM + NN-Geb.

Verk. A 2000, 1 LW, Mon. 1084 S, Drucker NEC P7, Orig. Monkey Island 1, It came from desert, zu Zeitschriften, 5 Bücher VB 2000 DM. Tel. 08193/8753 Martin

Verk. für Amiga nur zus. Lotus Turbo 2, 1869 und Lemmings für 150 DM. Alles Orig. Tel. 04421/23743

Verk. Amigagames von 5-25 DM, 1 MK-Action Rep. II, für 70 DM, Tel. 05439/1491

Fortsetzung siehe Seite 96


Stage 7
Stage 4
Stage 8
Stage 5
Stage 6
Stage 9

Stage 10

Stage 11

Stage 14

Stage 13

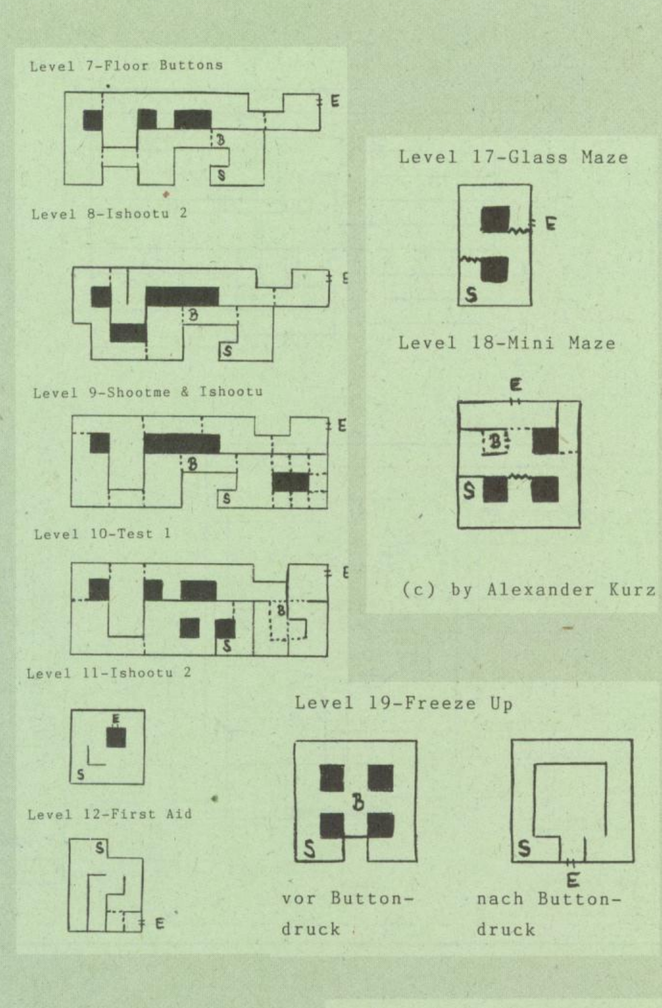
Stage 12

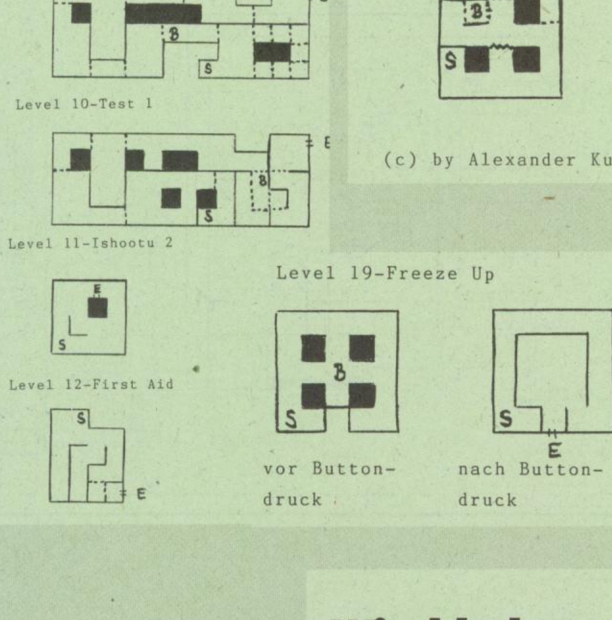
Stage 15

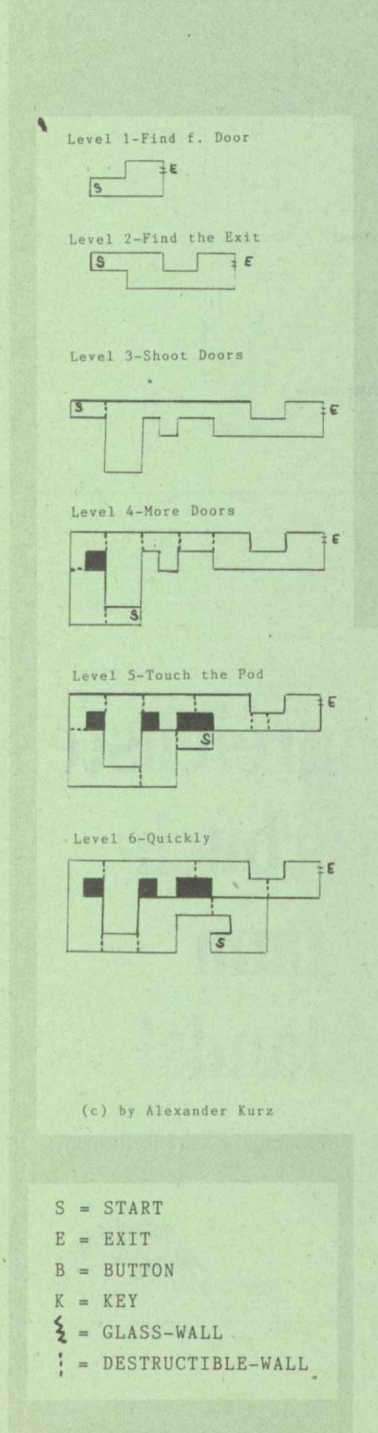


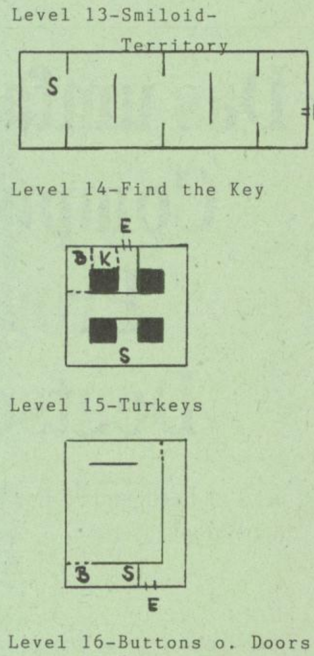
Faceball 2000 (Game Boy)

Die 19 *Faceball*-Level kartographierte Alexander Kurz aus Gießen. Jetzt ist es möglich, sich in Kürze durch die Level zu schießen und dabei jede Menge Punkte und Extraleben zu ergattern, die in späteren Levels von Nutzen sein werden.











Wimbledon (Game Gear)

Alle Paßwörter zur netten Filzball-Hatz *Wimbledon* lieferte Holger Conrad aus Flonheim.

American Open Halbfinale
IKJ-DBR OFE-NKO
American Open Finale
IKJ-DBR OGJ-DLO

Australian Open Viertelfinale
GGK-FJR WHJ-MHK
Australian Open Halbfinale
EFJ-EJW XFI-EHA
Australian Open Finale
JIG-CGR TIE-MDI

French Open Viertelfinale
GKR-MIV FAN-MDC
French Open Halbfinale
KIK-GKH VDJ-JJM
French Open Finale
OEG-EHG QJN-LFG

Wimbledon Viertelfinale
KIK-KKW VCJ-LKM
Wimbledon Halbfinale
EFJ-KHI XFH-JGA
Wimbledon Finale
NEG-IIG SJL-PFG

Grand Slam
EFJ-SHX XEH-PHA

Space Football (Super NES)

Alle Paßwörter zum 3-D-Spektakel *Space Football* erspielte sich Stefan Hartmann aus Ilvesheim. Hier sind alle 31 Codes:

Level	Code
Level 2:	246860
Level 3:	402714
Level 4:	312171
Level 5:	346312
Level 6:	373243
Level 7:	650665
Level 8:	449357
Level 9:	736725
Level 10:	876963
Level 11:	884887
Level 12:	497998
Level 13:	832115
Level 14:	955306
Level 15:	274443
Level 16:	487735
Level 17:	626631
Level 18:	872669
Level 19:	349583
Level 20:	668227
Level 21:	175845
Level 22:	121915
Level 23:	644028
Level 24:	845684
Level 25:	377493
Level 26:	993201
Level 27:	037362
Level 28:	725375
Level 29:	578456
Level 30:	599544
Level 31:	802775
Level 32:	511588



COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:
Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr
und 15:00 - 18:00 Uhr
Sa. 9:30 - 13:00 Uhr unter:

0 21 56 - 60 7 77

PC-SOFTWARE

Titel		Preis
"M" *	US	79.90
1869	DV	89.90
A 320 Airbus	DA	99.90
A-Train	US	79.90
Abandoned Places *	DV	79.90
Aces Mission WW 2	US	49.90
Aces of Pacific	DA	79.90
Alone in the Dark	US	89.90
Amazon	US	89.90
Amberstar	DV	89.90
An American Tail	US	59.90
Ancient Art War Skies	DA	89.90
ATAC	DA	89.90
B-17 Flying Fortress	DA	99.90
Bards Tale 4 *	DA	89.90
Bat 2	DV	89.90
Battle Isle	DV	89.90
Birds of Prey	DA	89.90
Buck Rogers 2	DV	89.90
Bundesliga Ma.Edition	DV	89.90
Bundesliga Ma. Prof.	DV	69.90
Bunny Bricks	DA	49.90
Burning Steel *	DA	89.90
Buzz Aldrins Space *	US	89.90
Caesar	DV	69.90
Campaign	DV	79.90
Captive	DA	69.90
Car & Driver *	US	99.90
Carl Lewis Challenge	DA	59.90
Carriers at War	US	69.90
Castle of Dr. Brain	DV	79.90
Castles 2	DA	89.90
Chessmaster 3000	US	79.90
Civilization	DV	99.90
Comanche	DA	99.90
Conquests Longbow	DV	79.90
Cool World	DA	59.90
Curse of Enchantia	US	69.90
D-Generation	DA	49.90
Daemonsgate *	DV	99.90
Dark Half	US	69.90
Dark Queen Krynn *	DV	89.90
Darklands	US	99.90
Darkseed 1.5 *	DV	79.90
Das Schwarze Auge	DV	89.90
Der Patrizier	DV	89.90
Dune	DV	69.90
Dungeon Master	US	69.90
Dynablaster	DA	79.90
Dynatech	DV	79.90
Elite Plus	DA	89.90
Elvira 1	DV	69.90
Elvira 2	DV	69.90
Elysium	DV	79.90
Entity *	DA	69.90
Epic	DA	69.90
Espana 92	DV	69.90
Eye of the Beholder 2	DV	89.90
F-15 Strike Eagle 3	US	89.90
F-16 Falcon 3.0	DA	99.90
Fantastic Worlds	DA	89.90
Gobliins 2	US	69.90
Grand Prix Formula 1	DA	99.90
Grand Prix Unlimited	DA	89.90
Great Courts 2	DA	69.90
Gunship 2000 Mission	DA	59.90
Hardball 3	US	69.90
Harrier Assault AV-8B	US	79.90
Harrier Jump Jet	DA	99.90
Hexuma	DV	89.90
History Line	DV	89.90

PC-SOFTWARE

Titel		Preis
Hook	DV	69.90
Humans	DA	69.90
Indiana Jones 3	DV	89.90
Indiana Jones 4	DV	99.90
Indiana Jones 4 Act.	US	59.90
Ishar	DA	69.90
Joe & Mac	DA	59.90
KGB	DV	79.90
Kings Quest 5	DV	89.90
Kings Quest 6	DV	89.90
Laser Squad	DA	69.90
Laura Bow 2	DV	79.90
Legend of Kyrandia	DV	79.90
Legends of Valor *	DV	89.90
Lemmings 2 *	DA	79.90
Lemmings Double	DA	79.90
Les Manley in L.A.	DV	69.90
Lethal Weapon *	DA	59.90
Links 386 Pro	DA	89.90
Liverpool *	DA	69.90
Lord of the Rings 2	DA	79.90
Lost F.Sherlock Holms	DV	89.90
Lure of the Temptress	DV	69.90
Mario is Missing	DA	79.90
MegaloMania	DV	79.90
Might & Magic 4	DV	89.90
Monkey Island 1	DV	89.90
Monkey Island 2	DV	89.90
Nigel Mansell *	DA	69.90
Perfect General	US	89.90
PGA Tour Golf Plus	DA	79.90
Pinball Dreams *	DA	69.90
Planets Edge	DV	89.90
Police Quest 3	DV	79.90
Power Monger	DA	79.90
Prophecy of Shadow	US	59.90
Quest for Glory 3	DV	79.90
Railroad Tycoon	DA	89.90
Rampart	DA	69.90
Red Baron	DV	79.90
Red Baron Mission 1	DV	49.90
Rome AD 92	DV	89.90
Secret Weapons	US	89.90
Sensibel Socc.92/93 *	DV	69.90
Siege	US	69.90
Sim Life	DA	79.90
Special Forces	DA	89.90
Spellcasting 301	US	69.90
Spellcraft	US	89.90
Spelljammer	US	79.90
Star Legions	US	69.90
Star Trek	DV	79.90
Strike Commander *	US	99.90
Summer Challenge	DA	69.90
Task Force 1942	DA	99.90
Terminator 2029	US	99.90
Test Drive 3	DA	69.90
The Legacy *	DA	99.90
Theatre of War	DA	79.90
Their Finest Hour	DA	79.90
Ultima 7	DV	99.90
Ultima 7 Part 2 *	US	89.90
Ultima Underworld	DA	79.90
V for Victory *	DA	89.90
Waxworks	DV	69.90
Wayne Gretzky 3	US	89.90
Wing Commander 2	DV	89.90
Winter Challenge	DA	69.90
Wizardry 7	US	89.90
Wizkid	DA	59.90
X-Wing *	US	89.90

AMIGA-SOFTWARE

Titel		Preis
1869	DV	79.90
A 320 Airbus	DA	99.90
Aquatic Games	DA	59.90
Archer MacLean Pool	DA	59.90
B.C. Kid *	DA	59.90
Bat 2	DV	79.90
Battle Chess 2	DA	59.90
Battle Isle	DV	79.90
Battle Isle Data Disk 1	DV	49.90
Bills Tomato Game	DA	59.90
Black Crypt	DA	59.90
Budokan	DA	29.90
Bundesliga Ma.Edition	DV	89.90
Bundesliga Ma. Prof.	DV	69.90
Bunny Bricks	DA	49.90
Caesar	DV	69.90
Campaign	DV	69.90
Carl Lewis Challenge	DA	59.90
Castle of Dr. Brain	DV	69.90
Castles	DV	69.90
Centurion	DA	29.90
Chaos Engine *	US	59.90
Civilization	DV	79.90
Cool Croc Twins	DA	59.90
Cool World	DA	59.90
Crazy Cars 3	DA	59.90
Curse of Enchantia	US	69.90
Cytron	DA	59.90
D-Generation	DA	39.90
Daemonsgate *	DV	89.90
Darkseed 1.5 *	DV	69.90
Das Boot	US	49.90
Das Schwarze Auge	DV	79.90
Der Patrizier	DV	79.90
Dream Team	DA	59.90
Dune	DV	69.90
Dynablaster	DA	59.90
Dynatech	DV	59.90
Elvira 2	DV	69.90
Entity *	DA	69.90
Espana 92	DA	69.90
Eye of the Beholder 2	DV	89.90
Fantastic Worlds	DA	79.90
Fighter Duel Pro	US	59.90
Fire & Ice	DA	59.90
Global Effect	DV	69.90
Gobliins	US	59.90
Gobliins 2	US	59.90
Grand Prix Formula 1	DA	79.90
Gunship 2000 *	DA	89.90
Harrier Assault AV-8B	US	69.90
Hexuma	DV	89.90
History Line	DV	89.90
Hook	DV	59.90
Humans	DA	59.90
Indiana Jones 4	DV	89.90
Indiana Jones 4 Act.	US	59.90

AMIGA-SOFTWARE

Titel		Preis
Ishar	DA	69.90
Joe & Mac	DA	59.90
KGB *	DV	59.90
Kings Quest 5	DV	69.90
Leeds United Champ	US	59.90
Legend of Kyrandia	DV	79.90
Legends of Valor *	DV	89.90
Leisure Suit Larry 5	DV	69.90
Lemmings	DA	49.90
Lemmings 2 *	DA	69.90
Lemmings Double	DA	69.90
Lethal Weapon	DA	59.90
Liverpool	DA	59.90
Lord of the Rings	DV	69.90
Lotus 3	DA	59.90
Lure of Temptress	DV	59.90
Mad TV	DV	69.90
Mad TV Data Disk *	DV	29.90
Mc Donald Land *	US	59.90
Might & Magic 3	DV	79.90
Monkey Island 1	DV	79.90
Monkey Island 2	DV	89.90
Nigel Mansell GP	DA	59.90
No Second Price	DA	59.90
Pacific Island	DV	69.90
Perfect General	US	79.90
Pinball Dreams	DA	59.90
Pinball Fantasies	DA	59.90
Police Quest 3	DV	69.90
Populous 2	DA	49.90
Premier Manager	DA	59.90
Premiere	DA	69.90
Push Over	DA	59.90
Railroad Tycoon	DV	79.90
Red Zone	DA	59.90
Rise of the Dragon	DV	69.90
Road Rash	DA	59.90
Rome AD 92 *	DA	69.90
Sensibel Soccer 92/93	DV	59.90
Shadow of Beast 3	DA	59.90
Silent Service 2	DA	79.90
Silly Putty	DA	59.90
Space Quest 4	DV	69.90
Special Forces	DA	79.90
Their Finest Hour	DA	69.90
Troddlers	DA	59.90
Ultima 6	DA	59.90
Utopia	DA	69.90
Vikings-Fields Conq.	US	59.90
Vision *	DV	69.90
Waxworks	DV	69.90
Willy Beamish	DA	69.90
Wing Commander 1 *	DV	89.90
Wizkid	DA	59.90
WWF Wrestling 2	US	59.90
Zool	DA	59.90
Zyconix	DA	49.90

SUPER NINTENDO

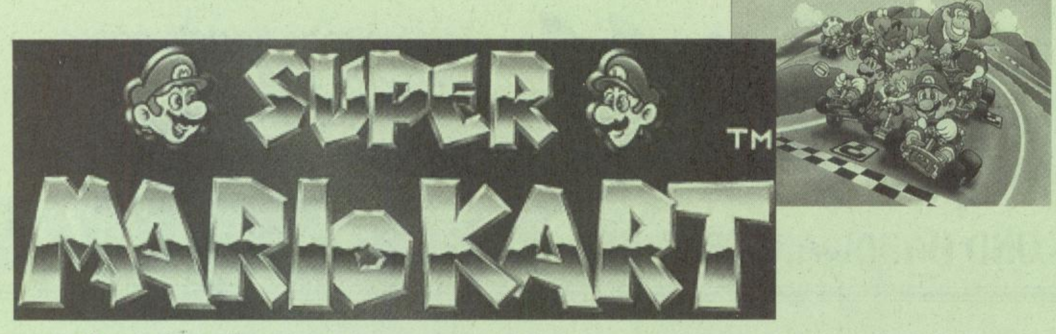
Titel		Preis
Amazing Tennis	US	129.90
American Gladiators	US	119.90
Axelay	US	139.90
Contra 3	US	119.90
Dino City	US	119.90
F-Zero	DA	99.90
Hook	US	129.90
Jimmy Connors *	US	a.A.
Joe & Mac	DA	119.90
Legend of Zelda	DV	99.90
Lemmings	US	119.90
Mario Paint & Maus	DA	99.90
Mickey Mouse Quest	US	139.90
NCAA Basketball	US	119.90
NHLPA Hockey'93	US	129.90
Soul Blazer	US	119.90
Space Megaforce	US	119.90
Street Fighter 2	DA	99.90
Super Adventure Isl.	US	109.90
Super Castlevania 4	DA	119.90
Super Game Convert.	DA	49.90
Super Ghouls'n Ghost	DA	99.90
Super Probotector	DA	119.90
Super R-Type	US	89.90
Super Soccer	DA	99.90
Super Tennis	DA	99.90
Teenage Turtles 4	DA	119.90
Wings 2	US	119.90
WWF Super Wrestling	US	119.90

SEGA-MEGA-DRIVE

Titel		Preis
Action Replay Pro	DA	139.90
Alien 3	DA	99.90
Aquatic Games	US	89.90
Arielle *	DA	89.90
Bulls vs. Lakers	DA	119.90
Castles of Illusion	DA	109.90
Donald Duck Quack	DA	99.90
Dragons Fury	US	99.90
European C. Soccer	DA	109.90
Fantasia, M.Maus 2	DA	99.90
Green Dog	DA	109.90
Indiana Jones 3 *	DA	109.90
James Pond 1	US	79.90
James Pond 2	DA	99.90
Jennifer Capri.Tennis	US	99.90
Kid Chameleon	DA	99.90
MD Game Adapter	US	29.90
Mickey M. World...*	DA	109.90
NHLPA Hockey'93	DA	109.90
Olympic Gold	DA	99.90
Road Rash 2 *	US	a.A.
Shining in Darkness	DA	119.90
Sonic 2	DA	89.90
Super High Impact	US	99.90
Tazmania	DA	99.90
Team USA Basketball	US	109.90

LADENLOKAL in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr
Sa. 9:30 - 13:00 Uhr

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!
Schriftliche Bestellungen bitte an:
Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4
Telefon: 0 21 56 - 60 7 77 , Fax: 0 21 56 - 60 1 88
Versandkosten: Nachnahme + DM 8,50, Vorkasse + DM 6,50.
US = engl.Anleitung, DA = Deutsche Anleitung, DV = Komplett in Deutsch.
Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog erhalten Sie gegen DM 2,50 in Briefmarken !



Tips aus der Redaktion

Super Mario Kart (Super NES)

Nintendos State-of-Art-Rennspiel sorgt unter Mario-Fans weltweit für erhebliche Verwirrung: Der brave, grundsolide Jump'n'Run-Fan mit starker Abneigung gegen blaue Igel und einem typischen Berufswunsch (Klempner in Italien) sah die Welt über sich zusammenbrechen. Hüpfgott Mario fuhr doch glatt durch ein rasantes Rennspiel, konnte nicht mehr auf seine Gegner hopsen, geschweige denn eine Prinzessin erretten. Sie fuhr verwirrenderweise auch auf einem dieser flinken Autos. Selbst Oberekel Bowser Koopa ist mit von der Partie, obwohl wir ihn doch schon dutzende Male in die Schildkrötensuppe geschickt haben.

Nichtsdestotrotz, oder vor allem der Qualität des Spiels wegen, machten sich die Mario-Fans auf, mit Ihrer Lieblingsfigur allen Gegnern den Auspuff zu zeigen. Nach etlichen Tagen ununterbrochener *Super-Mario-Kart*-Sitzungen präsentieren wir Euch eine Übersicht der letzten fünf Strecken mit den Ideal-Linien. In der 100- und 150-ccm-Klasse solltet Ihr grundsätzlich mit einem Raketenstart beginnen. Hier eignet sich Bowser Koopa (oder Donkey) besonders, da er andere Mitbewerber sofort von der Piste pustet. *kn*

Die Extras

Grüne Schildkröten-Panzer entweder gezielt abfeuern oder wie eine Banane "weglegen". Sie zwischen gegenüberliegenden Wänden zu postieren bringt vor allem in der 150-ccm-Klasse wenig, da sich die Fahrer der ersten 3 Positionen selten treffen lassen. Zudem fahren wir des öfteren selbst in unsere Geschosse.

Der rote Panzer wirkt Wunder im Kampf um die vorderen Plätze. Seid Ihr auf Platz 1 haltet Ihr den Panzer in Reserve und wartet bis Euch der Zweitplazierte überholt (im schlimmsten Fall). So lassen sich noch auf der Zielgeraden Entscheidungen treffen.

Bananen erweisen sich besonders in den höheren Klassen als wirksam. Schaut Euch die Routen der Gegner an und legt die Bananenschale auf diese Pfade. Am sichersten liegen die Bananen in engen Passagen, wenn direkt hinter Euch verbissene Gegner fahren.

Speed-Pilze sollten auf langen Graden oder auf bremsender Fahrbahn benutzt werden.

Mit Federn lassen sich leicht Abgründe, Blöcke und sonstige Hindernisse überspringen (auch bei Gegnern wirkungsvoll).

Mit einem Stern im Gepäck läßt's sich ebenfalls gut fahren. Aktiviert Ihr ihn, seid Ihr nicht nur unsterblich, sondern fahrt auch um einiges schneller und durch eventuelle Hindernisse hindurch (nicht durch Wände).

Mit einem Blitz miniaturisiert Ihr alle Gegner. Diese lassen sich dann wunderbar aus dem Verkehr schubsen und fahren nicht mehr ganz so rasant.

Die Pilz-Runde

Auf diesen Strecken kann mit allen Charakteren Vollgas gegeben werden. Auf Strecke 2 und 5 sollte in engen Kurven jedoch kurz der Fuß vom Gas genommen werden, um übermäßiges Schliddern zu vermeiden. Zudem darf auf Strecke 2 abgekürzt werden, was sich jedoch nur mit einem "Speed-Pilz" empfiehlt. Auf der dritten Strecke läßt sich ebenfalls höllisch aufholen, wenn Ihr mit einer Feder über den Abgrund springt und so abkürzt. Besonders in der 100- und 150-ccm-Klasse sind die "Speed-Up's" der vierten Strecke wichtig.

Die Blümchen-Runde

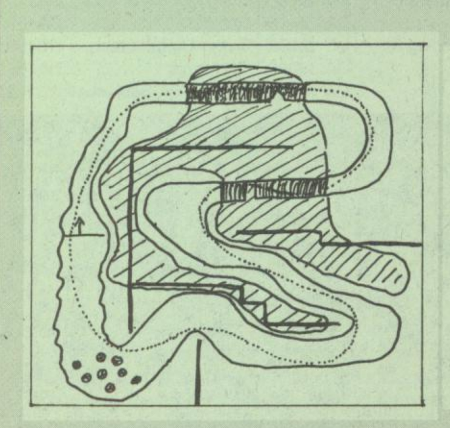
Schon etwas verzwickter präsentieren sich die nächsten fünf Strecken. Auf ersterer solltet Ihr Euch ständig auf der Straße halten, da Ausflüge in den tiefen Morast gewaltig bremsen. Über die Matschpfützen springt Ihr gekonnt mit Hilfe der Minischanzen. Strecke 2 ist recht schwer, dank des Speed-Up's direkt hinter der Biegung jedoch hervorragend zu meistern. Vor der besagten Kurve verlangsamt Ihr entweder, oder fahrt sie in einem großen Bogen an. Besonders in der 150-ccm-Klasse ist der Speed-Up von herausragender Bedeutung. Wer zudem einmal ins "Nichts" fällt, darf gleich aufgeben. Den Maulwürfen in den nächsten Runden kann schlecht ausgewichen werden. Entweder fahrt Ihr vorsichtig dran vorbei oder mit Vollgas riskant hindurch. Die Lava-Strecke sollte vor allem in den engen Kurven vorsichtig gefahren werden – Übung ist dabei allerdings Voraussetzung.

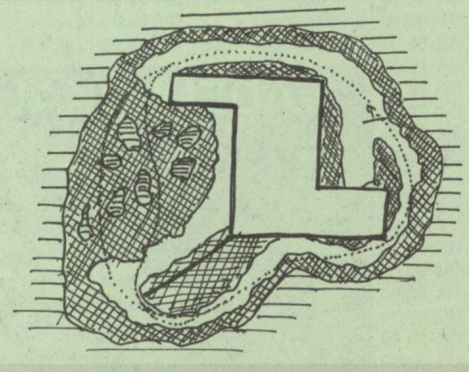
Die Sternen-Runde

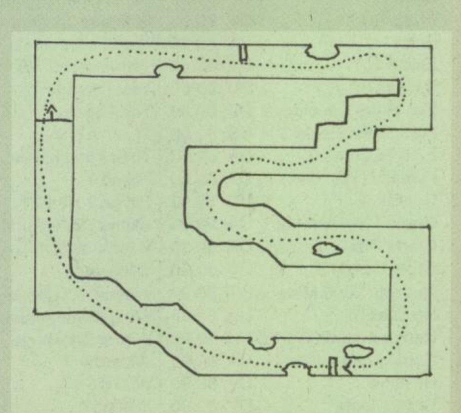
Hier lagern die schönsten Strecken des Spiels. Auf Strecke 1 muß mit Vollgas durchgerast werden. Die kleinen Sprungschanzen erweisen sich als sehr nützlich, um im Flachwasser nicht allzu viel Geschwindigkeit zu verlieren. Alle weiteren Strecken sind mit etwas Übung sehr leicht zu meistern. Auf Strecke 4 sollte auf dem "Sprung-Streckenabschnitt" grundsätzlich links gefahren werden, da so immer einige Plätze gutgemacht werden können. In der folgenden Kurve Fuß vom Gas und möglichst über den Speed Up dampfen. Alle Blöcke überspringen oder umfahren. Wer schnell sein will, schaut genau, welche Blöcke gerade aufsteigen und fährt durch die entstehende Lücke.

Die Pilz-Stern-Blümelein-Runde

Diese existiert nur in der 100- und 150-ccm-Klasse und ist die bei weitem härteste Meisterschaft. Wer diese in der 100-ccm-Klasse schafft, darf den Abspann genießen und bekommt die 150-ccm-Klasse spendiert, die scheinbar unmöglich zu meistern ist, da alle Gegner das letzte aus ihren Kisten und Köpfen her-





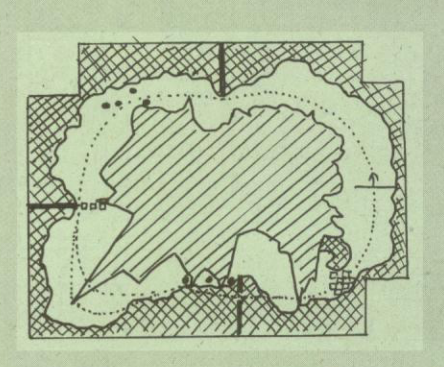


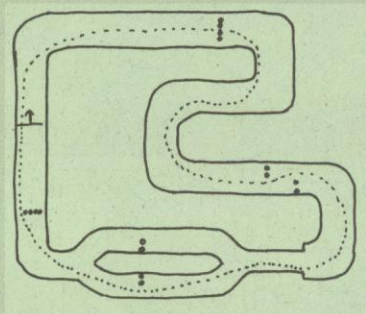
ausholen.

Auf Strecke 1 hüpft Ihr mit L oder R über den Graben in der Brücke. Der nachfolgende Schlängelabschnitt läßt sich gut mit einem Speed-Pilz versüßen. Hier trifft man auch mit den grünen Panzern gut. Einzig gefährlich sind die unberechenbaren Maulwürfe, die meist einige Plätze kosten, wenn sie Euch "bespringen". Auf der zweiten Strecke wird ähnlich gefahren, wie auf der vorhergehenden Wasserstrecke. Durch das Flachwasser solltet Ihr den Weg wählen, den auch die Gegner fahren. Sitzt Ihr mit einem Leichtgewicht im Kart (z.B. Prinzessin Toadstoole) darf auch innen gefahren werden, da auf Ihr zu leicht von den Gegnermassen ins Tiefe geschubst werdet.

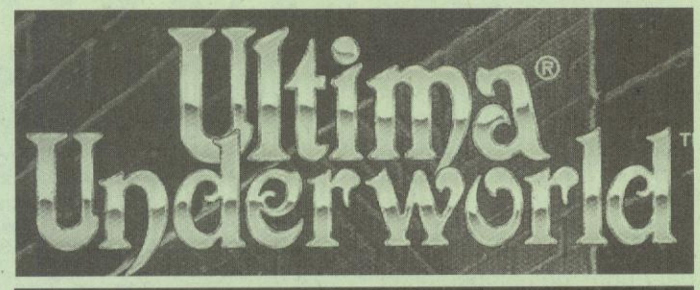
Die dritte Strecke ist die schwerste Geisterstrecke des Spiels. Den zahlreichen Löchern läßt sich mit etwas Übung ausweichen. Auf jeden Fall muß der Speed Up vor den zwei Löchern benutzt werden. Damit lassen sich immer wieder Plätze gutmachen, da auf der gesamten Strecke nur vorsichtig gefahren werden darf. Strecke 4 verlangt von Euch lediglich eine korrekte Steuerung durch die schmalen Eis-Gassen. Mit viel Speed und einem L- oder R-Druck springt Ihr über die Wasserausläufer. Seid Ihr etwas langsamer, müssen diese umfahren werden. Die letzte Strecke ist der mit Abstand schwerste Parcours des Spiels. Wer hier nur einmal herunterfällt oder gegen einen Block fährt, darf getrost aufgeben. Die zahlreich vertretenen Blöcke würden nicht weiter stören, wenn sie nicht andauernd blinken, also unzerstörbar und gemeingefährlich wären. Berührt Ihr sie einmal, dreht Ihr Euch sofort. Fahrt Ihr dann weiter und habt nicht gerade einen Fahrer mit herausragender Beschleunigung, rauscht der Block nochmals auf Euch hernieder und Ihr seid platt. Zudem ist die gesamte Strecke offen: Nirgendwo sind Wände oder ähnliches. Mein Favorit für die letzte Strecke ist Bowser Koopa, da er beim Raketenstart alle Gegner zur Seite schiebt und sich während des Rennens fast nie von der Strecke schubsen läßt (sehr, sehr, sehr wichtig!). Gewichtsschwächere Fahrer fliegen mindestens zweimal pro Strecke ins "Nichts". Fahrt Ihr allerdings mit Koopa muß die geringe Beschleunigung in Kauf genommen werden: Er muß von Beginn an auf Platz 1 liegen (kein Problem) und darf 1. nirgendwo gegenfahren und 2. nie, aber auch nicht ein einziges Mal, von der Fahrbahn hüpfen.

Viel Spaß...





Tiefes Wasser
Flachwasser, Schnee
Ideal linie
Maulwurf



Clue Book, Teil 1 von 2

Arial, die Tochter des Königs von Britannia, ist von dem bösen, machthungrigen Tyball entführt worden. Ihr, als der Avatar, sollt sie aus den Händen dieses Ungeheuers befreien.

Level 1

Hier wohnen Grün- und Grau-Goblins und menschlich Ausgestoßene.

1. Die Wachstation der Grau-Goblins. Um mit King Ketchaval zu sprechen, müßt Ihr an dem Wächter Eb vorbei.

2. Königin der Grau-Goblins, Retichall. An Ihr vorbei gelangt Ihr zu

3. Kerchaval, König der Grau-Goblins. Er ist ein erbitterter Feind von Vernix, dem König der Grün-Goblins.

4. Wächter Drog, der die Tür zum Grün-Goblin-Reich bewacht.

5. Vernix, König der Grün-Goblins. Schmeichelt ihm, er weiß einiges über die Ancient Illuminated Seers of the Moonstone, deren Verbündete, die Lizardmen, und den Gerüchten über die Talismane des Schurken Cabirus.

6. Lanugo, Wächter des Grün-Goblin-Königs. Er weiß einen vortrefflichen Moderwurm-Eintopf zu bereiten und unterhält sich gern darüber. Merkt Euch das Rezept.

7. Bragit, eine menschliche Kreatur. Es hilft den in Gefangenschaft geratene Abenteurer und weiß, wie man seinen Aufenthalt hier überleben kann. Ferner kennt er Fluchtrouten aus dem Gefängnis der Grau-Goblins (13).

9.Hagbard, Anführer der Geächteten. Er berichtet über einige Eigenschaften der beiden Goblin-Stämme.

10. Gulik, ein Ausgestoßener. Er spricht nur mit Widerwillen mit jemandem, der nicht vorher mit Hagbard gesprochen hat.

11. Grau-Goblin Jaacar. Er ist vom "Ausgang" (12) fasziniert.

12. "Geheimausgang". Es ist ein Gang, der ins nächste Level des Labyrinthes führt. Kein Goblin ist je wieder lebend herausgekommen.

13. Grau-Goblin-Gefängnis. Außerhalb der Zelle ist ein Druckknopf, der die Gefängnistüren mechanisch öffnet. Solltet Ihr hier gefangen gehalten werden, sucht einen langen Stab, um den Druckknopf zu erreichen.

14. Exotische Silberblume. Bei Berührung verwelkt sie und hinterläßt einen silbernen Samen. Der richtige Umgang mit dem Samen ist an die Wand geschrieben.

15. Geheimtür zum Schrein Cabirus.

16. Druckknopf, der die Tür öffnet zum

17. Schreinraum, der zu Cabirus Zeiten oft für das Vortragen von Folter-Mantras genutzt wurde.

18. Ein Acid Slug, der einen Orb bewacht, der die Zukunft vorhersagen kann. Werft einen Blick hinein.

19. Eine Heilquelle. Verletzungen, die Euch auf diesem Level verursacht wurden, verheilen.

20. Navrey Night-Eyes, eine Spinne. Ihr Faden ist sehr stark, sammelt etwas davon.

21. Manche Monster schleppen ihre Beute hierher.

22. Im östl. Raum befinden sich die Schalter, die die Höhe der Plattformen im westl. Raum regeln. Die Plattform ist am niedrigsten, wenn der Hebel nach oben zeigt, und steigt, wenn der Hebel im Uhrzeigersinn gedreht wird. Der Ausgang über die Plattformen ist ratsam.

23. Runensteine.

24. Zauberschriftrolle.

25. Runensteine.

26. Schlüssel.

Level 2

wird bewohnt von bildschönen Mountainmen und Anguished Human.

1. Falls Ihr tatsächlich durch den Goblin-"Geheimausgang" gekommen seid, haltet Euch in Richtung Süden.

2. Corby, ein Anhänger der Cabirus-Idee. Er war ein Freund Cabirus und kann Euch von den acht Talismane und deren Bestimmung erzählen, nicht jedoch deren Aufenthaltsort.

3. Brawnclan, Wächter des Mountainmen-Gebietes. Begegnet ihm herzlich.

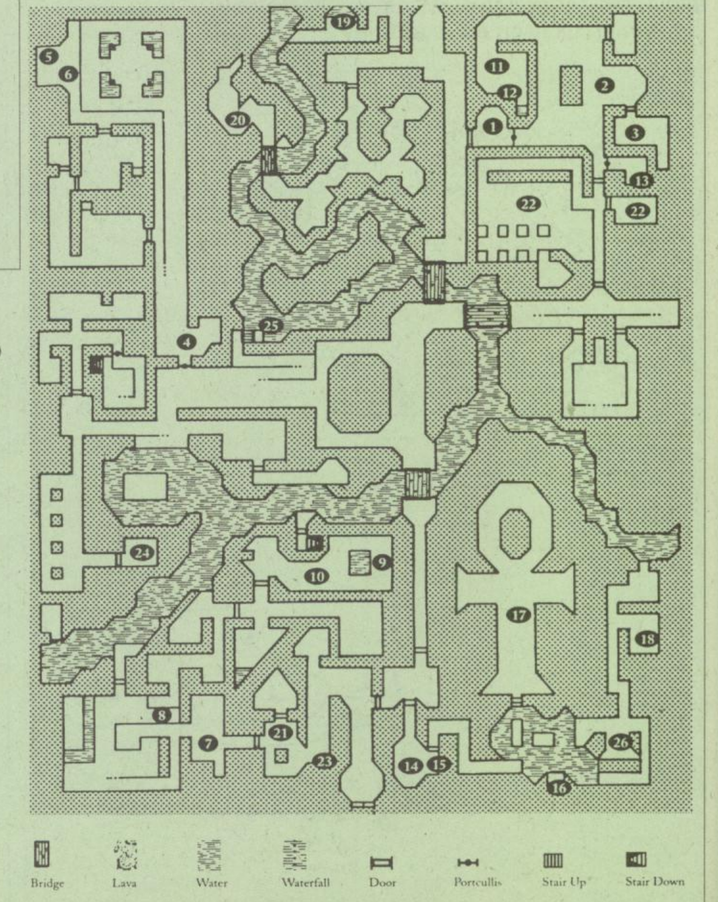
4. Goldthirst, König der Mountainmen. Sprecht ihn nicht auf seine Zwergengestalt oder seinen Schätzen an. (Eines seiner Schätze ist ein Edelstein-Cutter of Great Coulness, der beste Handwerker seiner Art. Die anderen sind Tand. Ein glänzendes Geschenk erfreut den König und er schenkt Euch ebenfalls etwas.)

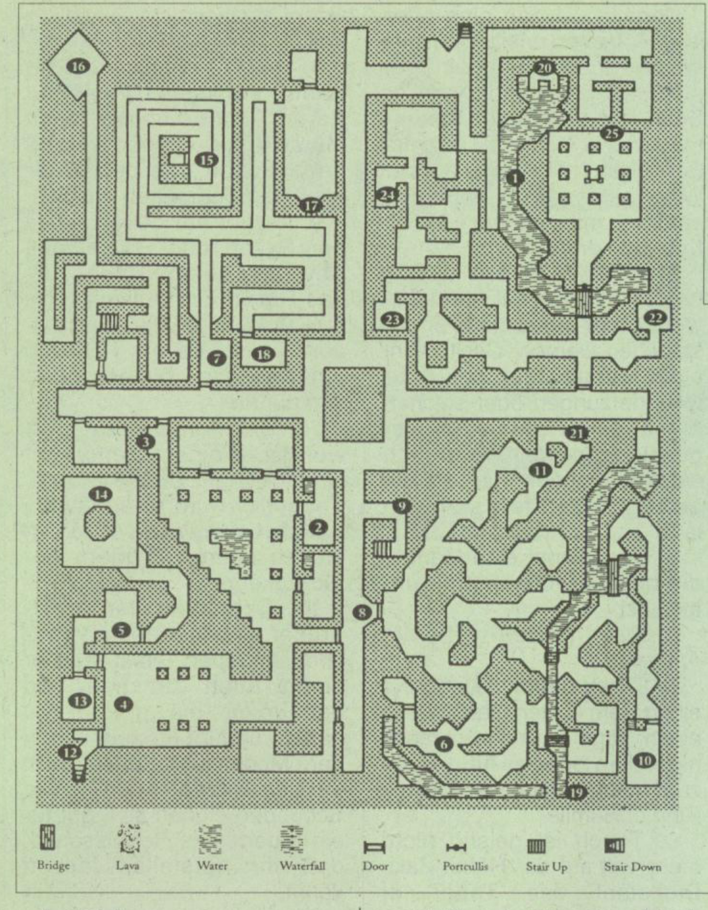
5. Der Oaf Steeltoe ist Wächter der königl. Schatzkammer. Wollt Ihr die Schätze sehen, sprecht des Königs Paßwort "Deco Morono".

6. Hewstone, ein Goldbergwerker. Er plaudert gern über seine Arbeit.

LEVEL ONE

(1) Eb (Gray Goblin sentry)
(2) Retichall (queen of the gray goblins)
(3) Ketchaval (king of the gray goblins)
(4) Drog (green goblin sentry)
(5) Vernix (king of the green goblins)
(6) Lanugo (King Vernix's guard)
(7) Bragit (outcast)
(8) Chasm
(9) Hagbard (leader of the outcasts)
(10) Gulik (outcast)
(11) Jaacar (gray goblin)
(12) Privy
(13) Gray goblin prison
(14) Silver Sapling
(15) Secret door to shrine
(16) Button trigger
(17) Shrine
(18) Orb
(19) Healing fountain
(20) Navrey Night-Eyes (spider)
(21) Loot
(22) Platforms and dials
(23) Runestones
(24) Spell scroll
(25) Runestones
(26) Key





LEVEL TWO

(1) Level One privy outlet
(2) Corby
(3) Brawnclan (mountainman guard)
(4) Goldthirst (king of the mountainmen)
(5) Steeltoe (guard of Goldthirst's hoard)
(6) Hewstone (mountainman miner)
(7) Ironwit (mountainman engineer)
(8) Mine entry
(9) Spider and key
(10) Shak (mountainman smith)
(11) Gazer
(12) Door to Third Level stairs
(13) Antique flute
(14) Goldthirst's hoard
(15) Ironwit's flying potion
(16) Shrine
(17) Key to potion and blueprints
(18) Ironwit's blueprints and a runestone
(19) Drain to Level Three
(20) Healing fountain
(21) Runestones
(22) Mantra scroll
(23) Mantra scroll
(24) Mantra scroll
(25) Loot

7. Ironwit, ein Mountainman, einst ein Techniker. Sein Jammern über verlorengegangene Blaupausen läßt Euch hellhörig werden. Er weiß, wo ein Zaubertrank zum Fliegen liegt, jedoch liegt daneben eine giftige Ampulle, die genauso aussieht.

8. Bergwerkseingang.

9. Eine Spinne bewacht einen Schlüssel, der den Mountainmen bisher freien Zugang zu Level 3 gab.

10. Shak ist ein ehrlicher Schmied. Gegen Bares repariert er Waffen der anderen Bewohner. Er weiß einiges über zwei von Cabirus Talismane, dem Sword Caliburn und dem Shield of Valor . Er weiß, daß das Schwert zerbrach, nicht jedoch, wo die Teile zu finden sind.

11. Das Lager eines Gazers, das die Mountainmen terrorisiert. Seid in seiner Nähe vorsichtig. Greift nicht an.

12. Tür zur Treppe zum 3. Level.

13. Antike Flöte.

14. Schatzkammer König Goldthirsts.

15. Zaubertrank zum Fliegen.

16. Ein Schrein.

17. Der Schlüssel öffnet die Tür zu den Räumen 15 (Zaubertrank) und 18 (Blaupausen). Vorsicht beim Herausholen des Schlüssels, der goldene Pfad ist der sicherste Weg.

18. Blaupausen.

19. Das Rohr führt hinunter zu Level 3. Untersucht die Überreste eines Abenteurers auf Eurem Weg hinunter. (Ihr landet nordöstl. von Raum 6 im 3. Level). Trinkt vorher noch aus dem

20. Heilbrunnen, solltet Ihr verwundet sein.

21. Runensteine.

22. Mantra-Schriftrolle

23. Mantra-Schriftrolle

24. Mantra-Schriftrolle

25. Beute.

Level 3

Lizardmen und Banditen. Die Lizardmen verstehen zwar die menschl. Sprache, sprechen sie aber schlecht. Ihr solltet versuchen, in ihrer Sprache mit ihnen zu reden.

1. Um durch die komplizierte Tür zu kommen, folgt der Druckreihenfolge, die der Plague diktiert.

2. Sseetharee, ein grünhäutiger Lizardmen, ist der Gefängniswärter. Ihr könnt bei ihm Lebensmittel eintauschen.

3. Gefängnis der Lizardmen. Ein Gefangener namens Murgo, Dieb und Assistent von Dr. Owl (der drei Level tiefer lebt), ist geistig etwas zurückgeblieben. Er hat auch keine Zunge. Dr. Owl schätzt ihn, weil er einige Worte der Lizardmen-Sprache versteht. Laßt sie Euch beibringen.

4. Zak, leicht durchgedreht, sammelt ständig Lichter, Lampen, Taschenlampen, alles was die Dunkelheit abhält. Unter seinem Sammelsurium befindet sich einer von Cabirus Talismane, der Taper of Sacrifice, ein Talisman für das Gute.

5. Ishtass, ein grauhäutiger Lizardman, ist wie alle Lizardmen ruhig und Intelligent. Er spricht sogar einige Brocken der menschlichen Sprache. Er fürchtet sich davon, von dem Lizardmen-Helden Ossika zu hören. Auch kennt er die Geschichte des zerbrochenen Schwertes von Sir Cabirus, Caliburn.

6. Die Gebeine des Helden Ossika.

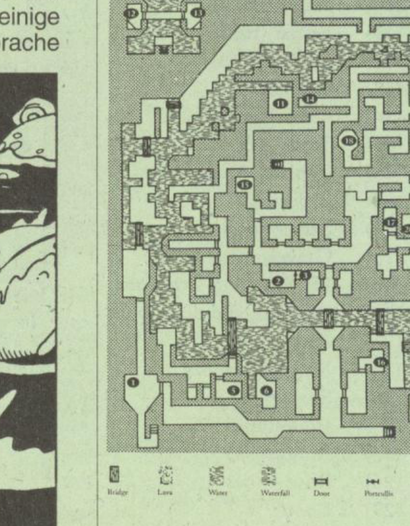
7. Hinter einer Geheimtür findet Ihr einen Hebel, der den naheliegenden Teich entwässert.

8. Ein Teich.

9. Sir Cabirus Schwert Caliburn.

10. Ein Schrein von einem Heilbrunnen verziert.

11. Sir Cabirus Cup of



LEVEL THREE

(1) Plaque
(2) Sseetharee (lizardman jailor)
(3) Lizardman jail
(4) Zak (knight)
(5) Ishtass (lizardman)
(6) Ossika's bones
(7) Lever
(8) Pond
(9) Blade of Caliburn
(10) Shrine and healing fountain
(11) Cup of Wonder
(12) Key
(13) Key of Courage
(14) Shrine
(15) Loot
(16) Loot
(17) Spell scroll from Iss'leek
(18) Runestone
(19) Loot
(20) Mantra plaque





Wonder. Er ist erst zu erkennen, wenn Ihr den dreiteiligen Mantra aus Level 6 sprecht. Spielt auf der Flöte die Melodie von "Mardins's Song of Wonder" und der versteckte Cup erscheint.

12. Dieser Raum ist voller Monster. Sie bewachen den Schlüssel zum Key of Courage.

13. Der Key of Courage. Nur mit dem Schlüssel aus Raum 12 dieses Levels kann diese Tür geöffnet werden.

14. Ein Schrein.

15. Beute.

16. Zaster.

17. Zauberschriftrolle von Iss'leek.

18. Runenstein.

19. Beute.

20. Mantra Plague.

Level 4

Im Südwesten leben Knights, im Osten Trolle und gelegentlich eine menschl. Kreatur.

1. Linnet kennt sich hier bestens aus und weiß viel.

2. Dorna Ironfist ist Anführer der Knights of the Order of the Crux Ansata. Er ist tugendhaft, bescheiden und weise. In seinem Besitz befindet sich einer von Cabirus Talismanen, the Standard of Honor.

Sollte sich einer von Euch der Order der Knights anschließen wollen, um die Gruppe zu infiltrieren, muß er/sie sich dem Einweihungsritual unterziehen. Derjenige sollte erst mit einem Knight sprechen und auf die Frage, ob er/sie ein Kämpfer ist, antworten, nur wenn es notwendig wird. Danach muß derjenige zu Dorna zurückkehren und sich der Zeremonie unterziehen.

Die Zeremonie besteht aus Fragen und kluger Antworten.

Frage: Identify thyself...?

Antw.: A poor child of my mother.

F: Are thou willing?

A: Yes.

F: Dost thou submit?

A: Yes.

F: Take it and drink it.

A: Trink es sofort. Solltest Du gefragt werden, gebe Deine Angst zu.

Danach werden eine oder zwei Aufgaben erteilt. Dorna ist auf der Suche nach dem Writ of Lorne. Zweifellos wird er Euch mit der Suche beauftragen. Es befindet sich im Besitz der Trolle. Rawstag, der Wächter des Writs, läßt sich später mit einem roten Edelstein erpressen.

Auch Cecil und Meredith halten sich hier auf. Sie kann wegen der Aufnahme angesprochen werden. Cecil kennt eine Mantra, die bei Keulenverletzungen oder solchen mit anderen stumpfen Gegenständen heilt. Meredith weiß von einer Mantra, die einen gezielter Pfeile schließen läßt.

3. Doris kennt eine Mantra, die bei Schwertkämpfen unterstützt.

4. Kyles Mantra hilft beim Axtkampf.

5. Derek benötigt dringend einen Gem Cutter. Gebt Ihr ihm einen, kann er Euch Schmuck herstellen oder er führt Euch zum Aufenthaltsort von Cabirus Ring of Humile.

6. Trisch ist geistig nicht mehr voll auf der Höhe. Zaks Diebstahl des Taper of Sacrifice, eines der acht Talismane Cabirus, hat ihn ziemlich mitgenommen.

7. Ree hängt den guten alten Zeiten von Cabirus nach. Der Golem, der zwei Level tiefer wohnt, beansprucht viel seiner Zeit.

8. Von einem früheren Kampf zwischen Tyball und Baron Almrie könnten noch Münzen und rote Edelsteine herumliegen, die beim Aufsammeln übersehen wurden.

9. Feznor hat gelernt, viele der Fallen und Rätsel des Abyss zu beeinflussen, z.B. das Rätsel des Bullfrog (20), des Vulcano Waterfalls (21), der Tür der Levers (19) und einem Maze. Widersprecht ihm nur nie.

10. Biden liegt hier, verwundet in einem Kampf mit Rodrick, dem Chaos-Knight. Vermutlich wird er an seinen Wunden sterben, da er zu stur ist, zu seinen Brüdern zurückzukehren.

11. Sethar ist der Chief-Trader von feuerfesten Drachenschuppen (einst fand er einen toten Drachen und behauptet, ihn getötet zu haben) und ißt für sein Leben gern Moderwurm-Eintopf (wißt Ihr das Rezept noch?). Die Schuppen eignen sich gut für ein feuerfestes Schutzschild, daß Ihr herstellen lassen könnt.

12. Lakshi ist ein unglücklicher, stets freundlicher Troll. Auch er ist Rodrick begegnet.

13. Oradinar ist ein Opfer der Baron Almric Justiz. Er fischt im nahen Teich und zeigt anderen, wie sie damit überleben können. Bei Gefahr verkriecht er sich.

14. Der Troll Rawstag bewacht eine kleine Schatzkammer. Für einen roten Edelstein läßt er Euch ein.

15. Die Schatzkammer der Trolle. Bis auf den Writ of Lorne ist es leer.

16. Die war einst die Festhalle zu Cabirus Zeiten. Nun hält Rodrick, ein Knight, sich hier auf. Er hat sich inzwischen gegen seine Leute gewandt und fügt ihnen und anderen ständig neuen Schmerz zu.

Bittet ihn, Euch den Maze zu zeigen, nur er besitzt den Schlüssel zu der Tür.

17. Hinter der Tür ist eine Goldplatte. Mit der richtigen Hebelkombination läßt sie sich öffnen (Silber, Gold, Gold, Silber, Silber, Gold).

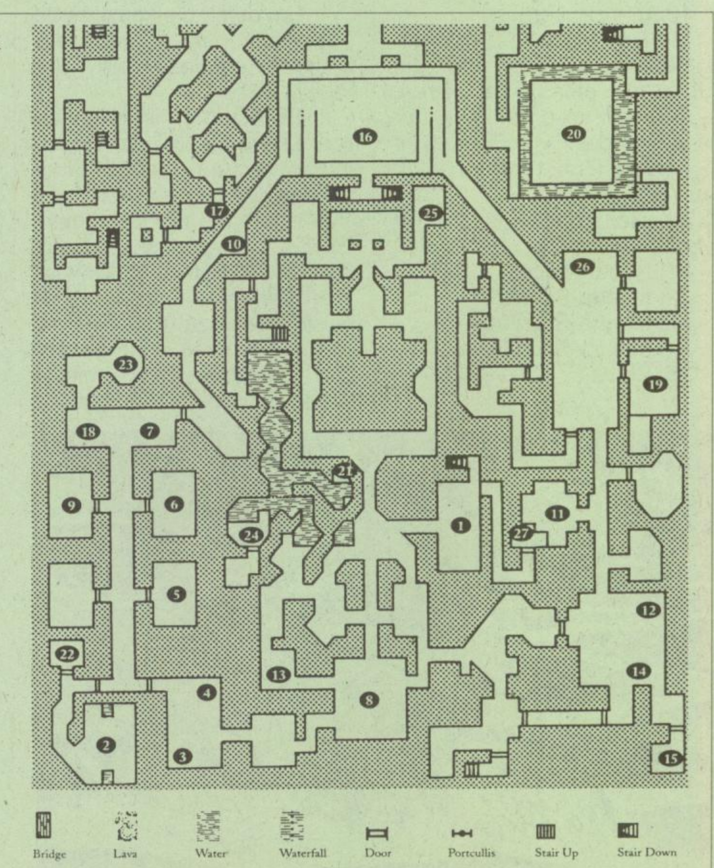
18. Sollte die Kombination nicht stimmen, untersucht die Grabsteininschriften. Die Reihenfolge der i-Punkte ist ausschlaggebend.

19. Einer der Hebel an der Wand läßt sich mit einer Stange erreichen. Eine Plattform hebt Euch auf eine Höhe, um einen weiteren Hebel zu bewegen, der wiederum eine Plattform regelt, usw. bis Ihr durch den Raum gelangt. *su*

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe

LEVEL FOUR

(1) Linnet (knight)
(2) Dorna Ironfist (leader of the knights)
(3) Doris (knight)
(4) Kyle (knight)
(5) Derek (knight)
(6) Trisch (knight)
(7) Ree (knight)
(8) Battle site
(9) Feznor (knight)
(10) Biden (knight)
(11) Sethar (troll)
(12) Lakshi (troll)
(13) Oradinar
(14) Rawstag (troll)
(15) Trolls' treasure chamber
(16) Cabirus' dining hall (Rodrick)
(17) Secret door
(18) Gravestones
(19) Platform and lever room
(20) Platform and dials room
(21) Alcove
(22) Knights' armory
(23) Shrine
(24) Runestones
(25) Runestones
(26) Runestones
(27) Loot



Wir wünschen all unseren Kunden und Mitbewerbern ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes Neues Jahr!



Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6% Nachlaß Nachlaß

Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

31,6% Nachlaß Nachlaß

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04
A-Train		Vorb.	95.72
A.T.A.C.	DA	Vorb.	95.72
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	82.04
Alone in the Dark	DA		82.04
Amazon			95.72
Assassin (Team 17)	DA	54.68	
Another World	DA	54.68	61.52
Apidya	DA	47.84	
Aquatic Games	DA	58.10	
Aquaventura	DA	54.68	
Armour Geddon 2	DA	61.37	68.37
Airbus A 320	DA	88.89	95.72
BAT 2	DV	68.37	82.04
B-17 Flying Fortress	DA	Vorb.	95.72
Bane o.t.Cosm. Forge	DV	68.37	68.37
Battle Isle	DV	68.37	82.04
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	41.00
Birds of Prey	DA	75.20	88.87
Bitmap Bros.Vol.1	DA	54.68	
Black Crypt	DV	54.68	68.37
Body Blows	DA	54.68	
Buck Rogers 2	DA	61.52	61.52
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37	68.37
Campaign	DV	64.95	75.21
Centerbase	DV	61.52	61.52
Civilization	DV	78.62	95.72
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	95.72
Cool Croc Twins	DA	54.68	61.52
Conquest of the Longbow	DV	68.37	82.05
Comanche Maximum Overk.	DA		88.89
Cruise for a Corps VGA	DV	61.52	68.37
Cyberblast	DA	41.01	
Cytron	DA	54.68	
D-Generation	DA	41.01	68.37
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV	68.37	82.04
Die Hard 2	DA	54.68	61.52
Dark Seed	DV	82.04	88.89
Dark Half		Vorb.	82.04
Darklands	DA	Vorb.	95.72
Der Patrizier	DV	68.37	82.04
Deliverance	DA	54.68	
Das Schwarze	DV	68.37	82.04
Death Knights of Krynn	DV	68.37	61.52
Dune	DV	61.52	75.20
Dune 2	DV	61.52	75.20
Die Kathedrale	DV	82.04	82.04
Discovery	DV	61.52	68.37
Doodle Bug	DA	54.68	
Dynablaster (mit Adap.)	DA	61.52	61.52
Eco Quest	DV	75.20	82.04
Elvira 2	DV	68.37	82.04
Elite Plus	DA		88.89
Eternam	DV		75.20
European Championship	DA	54.68	61.52
Epic	DA	61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV	82.04	82.04
Falcon 3.0	DA		95.72
Fireforce	DA	47.85	
Fire and Ice	DA	54.68	
F-15 Strike Eagle 3	DA		95.72
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62	88.89
Gobliins 2	DA	68.37	82.04
Gods	DA	54.68	68.37
Global Effect	DA	68.37	68.37
Global Conquest	DA	68.37	95.72
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	68.37
Gunship 2000 VGA	DA	Vorb.	95.72
Heart of China	DV	68.37	82.04
Hexuma	DV	82.04	82.04
Heimdall	DV	75.20	75.20
History Line	DV	68.37	82.04
Hook	DA	54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV	61.52	68.37
Indiana Jones 4	DV	82.04	88.89
Inca	DV		82.04
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	54.68	
James Pond	DA	17.06	
James Pond 2 (Robocod)	DA	54.68	
Jim Power	DA	54.68	
John Madden Football 2	DV	58.10	68.37
KGB	DV	68.37	82.04
Kaiser	DV	88.89	88.89
Kings Quest 5	DV	68.37	95.72
Kings Quest 6			82.04
Les Manley Lost in L.A.	DV		68.37
Legend	DA	61.52	68.37
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	82.04
Leisure Larry 5	DV	68.37	82.04
Legend of Kyrandia	DV	64.95	75.20
Lemmings	DA	54.68	68.37

Programm		Amiga	IBM
Lemmings Data Disk	DA	41.00	47.84
Lemmings Boot+ADD ON	DA	54.68	61.52
Links	DA	75.20	88.89
Links 386 Pro	DA		102.56
Lure of the Temptress	DV	61.52	68.37
Lord of the Rings 2	DA	68.37	68.37
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	54.68	
Mad TV	DV	68.37	82.04
Mantis	DA		95.72
Manchester United Euro.	DA	54.68	61.52
Maniac Mansion	DV	61.52	61.52
Mega lo Mania	DA	61.52	75.20
Mega lo Mania/ First Sam.		61.52	
Might and Magic 3	DV	68.37	82.04
Might and Magic 4			68.37
Microprose Golf	DA	78.62	78.62
Monkey Island	DV	68.37	82.04
Monkey Island 2	DV	82.04	82.04
No Second Price	DA	61.52	61.52
Nova 9		Vorb.	82.04
Premiere	DA	54.68	
PGA Golf Plus	DA	61.52	68.37
Perfect General	DA	75.20	75.20
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb.	82.04
Parasol Stars	DA	54.68	
Pinball Dreams	DA	54.68	54.68
Pinball Fantasies	DA	54.68	
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.72
Populous 2	DV	61.52	61.52
Pools of Darkness		60.87	68.37
Push Over	DA	54.68	61.52
Police Quest 3	DV	82.04	82.04
Project-X	DA	54.68	
Quest for Glory 2		82.04	82.04
Quest for Glory 3			82.04
Railroad Tycoon	DA	78.62	88.89
Rampart	DA	54.68	68.37
Realms	DV	61.52	75.20
Regent	DV	67.72	
Red Zone	DA	54.68	
Rex Nebular	DA	Vorb.	88.89
Risky Woods	DA	58.10	58.10
Rise of the Dragon	DV	82.04	82.04
Robocop 3	DA	54.68	Vorb.
Sensible Soccer 92/93	DV	54.68	
Shadow of the Beast 3	DA	61.52	
Shadowlands	DA	61.52	61.52
Silent Service 2	DA	78.62	78.62
Sim City/Populous	DA	61.52	75.20
Sim Earth		95.72	82.04
Starflight 25th Anniver.	DA	Vorb.	68.37
Starflight 2	DA	54.68	68.37
Striker	DA	54.68	
Street Fighter II	DA	61.52	61.52
Strike Commander	DA		88.89
Space Max	DV	61.52	68.37
Special Forces	DA	78.62	88.89
Spelljammer	DA		75.21
Spellcasting 301			64.95
Space Quest 4	DV	68.37	82.04
Space Quest 5			82.04
Space Shuttle	DV	61.52	109.40
Super Tetris	DA	68.37	78.62
Summer Challenge	DA		68.37
Summoning			68.37
Tennis Cup 2	DA	68.37	68.37
The Humans	DA	61.52	61.52
The Legacy	DA		88.89
The Siege			68.37
Turrican 2	DA	13.64	
Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ultima 7	DA		75.20
Ultima 7 kpl. deutsch	DV		95.72
Ultima Underworld	DA		82.04
Ultima Underworld 2	DA		Vorb.
Vroom	DA	54.68	
Vroom Data Disc	DA	34.16	
Vikings-Fields of Conq.		54.68	82.04
Wayne Gretzky 2 Can. Cup	DA	54.68	61.52
Wayne Gretzky 3	DA		82.04
Ween	DA	61.52	82.04
Winter Challenge	DA	68.37	75.20
Wizkid	DA	54.68	68.37
Wizardry 7	DA		82.04
Wing Commander	DV	75.20	47.84
Wing Commander 2	DV		82.04
Wing Commander 2 Op. 1	DA		41.00
Wing Commander 2 Op. 2	DA		41.00
Wolfchild	DA	54.68	
X-Wing	DA		Vorb.
Zool	DA	54.68	

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Konsolen

Game Gear

Grundgerät m. Columns	DA	259.95
AX-Battler	DA	55.96
Batmans Return	DA	63.96
Chessmaster	DA	63.96
Donald Duck Lucky D.	DA	63.96
Dragon Crystal	DA	55.96
Factory Panic	DA	55.96
G-Loc	DA	55.96
Mickey Mouse 2	DA	63.96
Ninja Gaiden	DA	63.96
Olympic Gold	DA	71.96
Out Run	DA	63.96
Pengo	DA	47.96
Putt & Putter	DA	47.96
Shinobi 2	DA	63.96
Slider	DA	63.96
Solitaire Poker	DA	63.96
Sonic the Hedgehog 2	DA	63.96
Space Harrier	DA	55.96
Streets of Rage	DA	63.96
Super Monaco G.P.	DA	47.96
Wonderboy	DA	47.96
Woodypop	DA	47.96
World Class Leaderb.	DA	63.96

Lynx 2

Grundgerät	DV	179.95
All Points Bulletin		63.20
Awesome Golf		63.20
Cherquered Flag		55.20
Klax		63.20
Ninja Gaiden		63.20
Paperboy		63.20
Rampage		63.20
Road Blasters		63.20
Rygar		63.20
Shanghai		63.20
Stun Runner		63.20
Toki		63.20
Viking Child		63.20
Warbirds		55.20
Xybots		63.20

Mega Drive

Grundgerät o. Spiel	DV	259.95
Beast Wrestler		89.96
NHLPA Hockey 93	US	119.96
Streets of Rage 2	DA	79.96
Sonic 2	DA	79.96
Thunderforce IV	DA	95.96

Zubehör: PC, Amiga

Joyst. Analog Xtra		79.95
Joyst. Comp. Pro Star blau		35.95
Soundblaster 2.5	DV	254.95
Soundblaster Pro 4.0	DV	429.95

386 DX, 40 MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor, 1 x 3,5 LW/ 1 x 5,25 LW
Preis komplett DM 1898.00

wie oben jedoch 486DX, 33 MHZ
Preis komplett DM 2498.00

Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen

Teac PC 3,5" 1.44 MB	DM	115.95
Teac PC 5,25" 1.2 MB	DM	129.95

Festplatten:

Seagate 106 MB 15ms	DM	499.95

Auf alle Computerspiele in unserem Programm... Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari St, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter „Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00 99,00 × 0,684 = **67,72**

Vorteile für Euch

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**

Mehr Megahertz

Im Rennen um immer flottere Rechner hat der kauffreudige Kunde derzeit das Nachsehen. Um die Megahertz-Hetzerei für die Brieftasche erträglicher zu machen, bringt Chipriese Intel jetzt die "Overdrive"-Prozessoren auf den Markt.

Der Powerchip: So sieht ein DX2-66-MHz-Prozessor aus

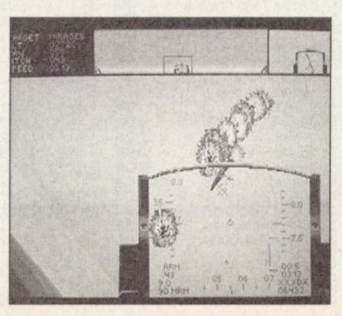
Derzeit ist ein Phänomen in der Computerbranche zu beobachten, das lange Zeit nur für Militärs Geltung hatte: die Rüstungsspirale. Mit schöner Regelmäßigkeit schieben Hardwarefirmen neue und vor allem immer schnellere PCs in den Handel. Freudig reagieren Softwarehersteller auf die zusätzliche Rechen-Power und bringen Programme heraus, die nur noch mit der neusten Computergeneration vernünftig zusammenarbeiten. Dies gilt nicht nur für trockene Anwendungen, sondern auch für vergnügliche Spiele. Begnügte sich der Großteil der Unterhaltungssoftware vor drei Jahren noch mit einem schlichten 286er mit 16 MHz, verlangen viele moderne Spiele einen 386er/33 oder gar einen 486er mit 50 MHz – wie zum Beispiel *Comanche*. Das Nachsehen beim Wettlauf um immer höhere Taktfrequenzen und flottere Rechner hat der kaufwillige Kunde. Bei der derzeitigen Entwicklung kann's durchaus passieren, daß der eben gekaufte High-End-Rechner in drei Monaten schon wieder als überholt gilt.

Aus diesem Grund hat sich der Chiphersteller *Intel* etwas Neues einfallen lassen: Den "Overdrive"-Prozessor. Sinn und Zweck dieser Prozessorreihe ist es, bei einem Modellwechsel nicht den kompletten Computer, sondern nur den alten Chip gegen einen neuen, schnelleren auszutauschen. Dies schlägt sich vor allem in den Kosten nieder: Der Solochip ist nämlich um einiges preiswerter als ein komplett neues System. Aus diesem Grund werden Computerplatinen von vornherein mit einem zusätzlichen Overdrive Sockel ausgestattet. Dort steckt man das neue Modell einfach ein. Für ältere Systeme, die diesen Extrasockel nicht haben, bietet Intel ebenfalls neue Prozessoren an. Das Problem: Overdrive-Prozessoren gibt's derzeit nur für die 80486-Chipserie von Intel. Für 80386er sind solche Bausteine nicht erhältlich. Die beiden Prozessoren, auf die Intel besonders großen Wert legt, sind der 80486 DX2/50 MHz und der 80486 DX2/66 MHz. In diesem Fall bezieht sich die Angabe der Taktfrequenzen auf die interne Rechengeschwindigkeit. Nach außen verhalten sich die Prozessoren wie herkömmliche 486er mit 25 und 33 MHz. Dies ist deshalb notwenig, da die übrige Platine weiterhin auf die Geschwindigkeit des "alten" Prozessors ausgelegt ist. Dadurch, daß der neue Chip intern doppelt so schnell werkelt, gibt's je nach Anwendung Geschwindigkeitssteigerungen von 30 bis 80 Prozent. Vor allem Simulationsfans freuen sich über das Leistungsplus. Derweil einige Spiele nur bedingt von den Mehr-Megahertz profitieren, sorgt das Plus an Power bei komplexen 3-D-Simulationen für einen tüchtigen Geschwindigkeitsschub. Die High-End-Simulation *Falcon 3.0* fliegt sich beispielsweise auf einem DX2/66 MHz im Vergleich zu einem 486er mit 33 MHz, nochmal so schön.

Bevor Sie jetzt loslaufen und sich einen neuen Prozessor zulegen, sollten Sie erstmal das bestehende Computersystem überprüfen. Um herauszufinden, ob und welcher Overdrive-Prozessor in Ihrem Computersystem verwendet werden kann, wenden Sie sich am besten an den Händler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. *mh*

Was bringt der schnelle Chip: Benchmark-Werte (Checkit 3.0) nach dem Einbau

Seid Ihr ein Freund schneller Simulationen ist die Extra-Power besonders nützlich: Bei *Comanche* und *Falcon 3.0* ist ein schneller Prozessor ein Muß.



Fortsetzung von Seite 83

Ankauf-Verkauf von Amigam Game Gear, Mega Drive, GB, Super Nintendo, Spiele, Geräte, kaufe auch alle Neo Geo Spiele. Weingartner, Harsdörfferplatz 17, 85 Nürnberg 30

Verk. A 500, 1 MB, TV-Anschluß, Maus, Joysticks, 1 Orig. Spiel. HB, Workbench, hat noch Garantie, VB 650 DM. Tel. 0841/87046

Suche Tauschpartner für A 500 Spiele. Schickt Listen an: Oliver Danko, zum Brüchle 4, 7119 Crispenhof, suche Code und Lösung von Future Wares

Verk. wg. Hockey, Great Courts II, Conquest of Camelot, Manchester u. Europe, PGA Tour Golf, je 45 DM, Kick Off II, Extradisk 40 DM. TV Sports, Basketball. Tel. 040/7434628

Verk. Orig. Wild W. World 68 DM, Winzer 42 DM, Mega Lo Mania, First Samurai 60 DM, oder tausche gg. Orig. RR T. Lotus III. Tel. 02157/7841 ab 19 h Michael

Suche orig. Software mit Anl. u. Verp. Liste und Preise an Ralf Bütz, Herzogstr. 5, 4060 Viersen 1

Verk. A 500, 2. LW, TV-Tuner, Farbmon., 2 Joys, 24 Nadel Farbdrucker, 10 Orig. (Battle Isle, Utopia) PP 10/90 - 10/92 Tel. 06212/7070 Salzburg

Verk. Orig. Pit Fighter 30 DM, Deja Vu 2 30 DM, ohne Anl. und Verp., Summerolymp 5 DM, PC: Sorcerers get all the girls 50 DM. Tel. 04331/62978

Verk. A 2000 mit Farbmon. mit Spielen und Anwendern, Maus, Joystick, Fachbücher 1100 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500 + Farbmon. + Maus, Joysticks, Spiele, Anwenderprg., Fachbücher, Top Zustand. 750 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 h

Verk. für Amiga: Orig. Gobliiins für 40 DM + NN. Gunnar Müller. Tel. 04206/7929

Ich suche Amiga und PC Kontakte. Wenn mgl. eine Liste an: Jan Schumacher, Südufer 54, 4773 Möhnsee, oder Fax: 02924/2941 ab 20 h Tel. 02924/384

Verk. wg. Systemwechsel: 1 A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084, für VB 1250 DM, Bücher + Disks incl. PC Engine, 5 Spiele 400 DM Tel. 089/3615147

Suche A 500, mit Anl. und Verp., zahle bis 350 DM. Tel. 05407/2676 Heiko Tornee, Hubertusring 49

Verk. Orig. z.B. Bards Tale 1-3, Search for the King, Parasol Stars, Heros Quest 1/2, Sierra, Shadowlands, Their Finest Hout, Toki, Invest. Tel. 05382/6106

Verk. Orig. Garrison I + II, Sidewinder II,. Conqu. Night Shift, Turrican I + II, all in 1a Zustand. Tel. 07222/29057

Schweiz. Verk. A 2000 B mit GVP II Hardcard 100 MB, Festplatte, 3 MB RAM, OS 2.1, 1084-Mon., Topsoft, Spiele, Jitter Rid und andere Extras für 2000 DM. Tel. 064/532310

Suche Red Baron, oder ähnliches, evtl. mit Turbo-Karte, Milko-Michael Molitor. Tel. 02361/83015

Verk. A 500, erw. auf 1 MB, div. Zub., orig. Spiele, verk. auch einzeln. Tel. 09331/1746

Suche mgl. billig neue Prg., schickt Liste an: Dirk Junge, Am Sandberg + Sa. 5653 Leichlingen, suche dringend Deluxe

Verk. orig. Space Quest III 25 DM, Hook 50 DM, Lotus II 45 DM, Manaic Manson 50 DM, Heart of China 75 DM, Larry II 25 DM, Quest for Glory 85 DM. Tel. 0611/522410 Benjamin

Suche für A 500 Test Drive II, Pinball Wizard oder F15, Strike Eagle III, biete 20-35 DM, Tel. 02226/7808 Johannes Ruhland, 5308 Rheinbach b. Bonn

Syntaris is searching 4 some guys 2 swap the latest crap. If you wanted 2 swap with us, write 2: Michael Mönnig, Tannenweg 6, 4804 Versmold, Germany

Verk. A 2000 mit 5 MB RAM, Mon., 2. LW, 3 Spiele, orig. Dig., Bücher, Hefte, VB 1987 DM. Tel. 06126/56773 ab 15 h Michael

Verk. Orig. Spiele: Indy Jones, Adv., M1 Tank Platoon, F16 Calcon, Mission I + II, Dungeon Master I + II, Grand Prix, Preis 20-80 DM. Tel. 07031/805019 Fax: 07031/806511

Verk. Amiga Orig. Spiele, Liste unter Tel. 089/7911422

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB RAM, Maus, Joystick, nur zus. 2. LW, 800 DM. Tel. 089/7911422

Verk. Amiga Orig. Patrizier, Sensible S., Mad TV, je 40 DM, Pirates, Pinball, Dreams je 30 DM, Beach Volley 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. Amiga Orig. Lemmings, Pirates je 30 DM, Oil Imp., Stunt Car R., Beach Volley, Italy 90, M.U.D.S. je 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW 3,5" HF-Mod., Spiele, Orig., für VB 950 DM, Vortex Festplatte, Vortex Festplattencontroller, VB 400 DM, KCS Power Board, VB 150 DM. Tel. 02133/43518 Krieger

Verk. A 500, 1 MB, Farbfernseher, TC Mod., Abdeckhaube, Joy/Mous, 210 Top Spiele, Bücher, 10 Power Play, alles o.k. nur 1499 DM. Tel. 0231/375705

Sonderpreis Amiga Orig. The Humans 40 DM, Space Ace 20 DM, J.W.W. Snoker 20 DM, Manchester U. Europe 20 DM, Farbmon. Philips MM8833 200 DM. Tel. 07131/403463 Oli

Verk. Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Master System. Liste gg.. 1 DM RP bei: Helmut Sauter, Im Winkel 2, 7994 Langenargen, nur Orig.

Verk. orig. M. Island II, Epic, Mega Lo Mania, Mad TV, Jaguar XJ 220, Grand Prix F1, F-15 II, je 35 DM. Tel. 03735/65531 ab 16 h

Verk. A 500, 1085 Mon. 1 MB. 2. LW, Comp., Tisch, Maus, Pad, 100 Leerdisks, 14 Orig., Spiele, A. Basic, WB 1.3, A. Extra 1.3, 2 Diskboxen. VB 1250 DM. Tel. 089/3154227

Orig. Might & Magic 2+3, Thunderh., A320, F15, F19, Cadaver, Abondened Places, Epic. Alien Breed, Dungeomn Master, Pirates, Monkey Island I + II, Lotus II. Tel. 06542/22160

Amiga Orig. Special F., Antar., M1 Tank Plat., Flight of the Intruder, Ch. of Krynn, O.N. of Keynn, Silent S., Battle Isle Data, Sim Ant. Tel. 06542/22160

Suche für A 500 Farbmon. 1084 S, mit Anschlußkabel nur 100 % o.k., zahle 250 - 300 DM. Tel. 0981/14410 19-20 h

A 500, 1 MB RAM, 2. LW, 60 Disks, 1 Joystick, 1 Mouse, TV-Adapter, X-Copy Prof. mit Lotus III, Hexuma, Elvira II, Mausmatte, u.a. Extras supergünstig für nur 650 DM. incl. Porto + Verp. Tel. 08191/21486

Battle Isle 35 DM, Dungeon Master 35 DM, SQ II 33 DM, SW III 50 DM, SQ IV 60 DM, 3D-Kit 60 DM, A320 60 DM, Indy III 40 DM, Populous II 40 DM, RA 25 DM. Tel. 08151/6361

Verk. Orig. Battle Isle + Zusatzdisk, je 35 DM, Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. A 500, Speichererw. + 2 Josticks, Maus, TV-Mod., Viruscope, 85 Disks, 15 PD Disks, NP 950 DM, FP 600 DM. Tel. 0271/315579 ab 16 h Tobias

Verk. A 500 plus 2 MB, 2 Joys, 7 Monate alt, noch 5 Monate Garantie, 5 Orig. Spiele, z.B. Gobliins ca. 50 Disks für 900 DM, NP 1190 DM, Angeb. Carstem Köhler, Mühlbachstr. 6a, 6840 Lößneck

Verk. Spiele für A 500, schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verk. M + M III 40 DM, Imperium 30 DM, Prof. Page V 1.2 150 DM, Int. Soccer 25 DM. Tel. 08443/8102

A 500, 1 MB, 1084 S, TV-Tuner, Software, Willy Beamish, HD-LW, Abdeckhaube, 3 Disk-Boxen, 2 Joysticks, NP über 3000 DM, VB 2000 DM. Tel. 03425/2440

A 500 zu verk., 1 MB, 2. Floppy mit ca. 30 Orig. Spielen, Populous II, Monkey Island II, Fire & Oce, Dark Queen of Krynn, Sens. Soccer u.v.a. M. Schuster. Tel. 06151/414292

Biete Orig. Monkey Island, Chuck Rock, Pang, Toki, Manchester, Europa, Midwinter, Jumping Jackson, Rainbow Collection je 20-40 DM + NN. Tel. 08671/20252 suche Adventures

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, 20 orig. Spiele, Maus, Joysticks, Anwendersoft, 9-Nadel-Drukker für nur 1150 DM, VB, Christian Zeitler. Tel. 08106/4661 Fr-17-19 h

Verk. incl. Porto: Monkey Island I + II, je 40 DM, Devpac Assemvler 2.0 für 80 DM, Klax und Immortal je 10 DM, schreibt an Dirk Kaußewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12

Österreich: Verk. A 2000, Mon. 3. LW, 280 Disks, viel Zub., 2 Mäuse, Joystick, Mag. Orig., Top Zustand, extrem günstig! Tel. 06434/4263

Verk. Amiga CDTV 1 MB, Maus, Tastatur, 2 Disklw., 2 CD's u.v. Orig. Disks, z.B. Silent S. II, Battle Isle, Vroom für 1250 DM. tel. 07054/7024

A 500, 1 MB RAM, Mon. 1084 S, 2. LW, alles 1 Jahr alt, Orig. Zub., Maus, HB, Stick, VB 1100 DM. Tel. 05462/1820

Verk. A 500, 1 MB, Mon. Philips 8833 II, Bücher, Drucker Star LC 10, Joys 20 Games, Populous II, S. Service II, G. Prix, F. One, Turrican I + II, F-16, F-19, für 1500 DM. Tel. 0331/962943 Marc

Amiga Orig. zu Superpreisen. Ab 10 DM, z.B. Battle Isle u.a. alle neu, Liste gg. Freiumschlag an: H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder

A 500, 1 MB, Mon., Farbdrucker, 2 Joysticks, 150 Disks, 2. Floppy, 4 Bücher, 5 W. alt 1600 DM. Tel. 06661/5569 Eric

Amiga Orig. neu ab 10 DM, schickt eure Spieleliste mit Preisvorstellung an: Gudrun Thomas-Stamprath, Elsa-Brandströmstr. 7, 4242 Rees 1. Tel. 02851/1652

Verk. Wing Commander, Desert Strike, Gunship 2000, Pinball Fantasias, Sim Earth, u.a.m., je 20 DM, Jesper Sorensen. Klarinetvej 33, DK-8700 Horsens, Denmark

Die beste Amiga PD-Software: Spiele, Bilder, Musik, Demos, Megademos, nur das Beste! 2000 Programme plus alle Neuerscheinungen. Keine Gewinnerzielungsabsicht, da zum reinen Selbstkostenpreis. Gg. 3 DM RP gibts ne Komplettliste und ne Disk mit Kostproben. J.D. Mailander, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, TV-Kabel, 6 Prig. (Bundesliga Man, Prof. Indy III, Mad TV usw.) für 600 DM. M. Vonnahme, Tel. 07195/62450

Verk. Amiga-Orig. Carrier Command, Microprose Soccer, Thunderstrike, Special F., einzeln und auch zus. gg. Höchstgebot. Tel. 07445/2974 Fred

MS-DOS

Verk. 386/25, HMB Ram, 52 MB HD, 3,5" u. 5,25" LW, VGA-Karte, SVGA-Mon., Soundgalaxy, NX, MS-DOS 5.0, PC Tools 7.0, Windows 3.0, Aces of the Pacific, VB 2500 DM. Tel. 07141/71998

Verk. od. tausche: Lost Reasures of I., Wizardry 7, Gunship 2000, Flames of Freedom, Powermonger, Warlords, PGA Golf, Castles, Strommaster, Age. Tel. 06421/31138

Suche Tauschpartner für IBM.-PC 3,5" und 5,25" LW, schickt eure Listen an: Ernst Seebacher, Waidach 148, 5421 Adent. Tel. u. Fax Österreich 06245/3115

Tausche Orig., habe Darkseed, Falcon III, Gunship 2000, Wonderland, Indy 4, Gods u.v.a. gg. Eternam, Tornado, Comnache, Kyrandia, Lure of Tempress, Wolfenstein 3d. Tel. 07731/29209

Verk. Indy dt., für nur 65 DM, erst 3 Wochen alt. Tel. 07452/5212

Verk. Links 386, VB 70 DM, WC 1 + SM 1+2 VB 60 DM, Ultima 6, VB 50 DM, Sim City + Populous VB 40 DM, Lords of the ring 1, VB 50 DM. Tel. 06441/36585

Verk. Battles of N., Intruder, Winter Games, Savage Empire, GP-Circuit, M. Andretti, Carriers at war, Bob 1940, LHX, H. Metall, Space Bat. Tel. 08551/5571

PC-Orig. Indy 4, dt. Indy III dt., Ultima 7, dt. Star Trek, Monkey 1 dt., WC1+2, SM 1+2, Ultima Underworld, Gunboat, Swotl, ab 18 h. Tel. 0921/97468

PC-Orig. Gunship 2000, Special Forces, Air Combat, Blad Blood, Might and Magic 3dt., Eye of the Beholder II. Tel. 0921/97468 ab 18 h

Verk. Wizardry 7, Links 386, Pro und Sim Ant., suche The Summoning und Mad TV. Tel. 04462/4214 Dirk

Verk. 286-er 16 MHz, 40 MB Festplatte VGA-Mon., Cherry-Tastatur, Preis 1200 DM. Rico Herrmann, Dorfstr. 25, Goes 8301

Suche neueste Spiele für PC. Schickt Listen an A. Kremer, Rue de la Gare, L-9391 Reisdorf, Luxemburg

Verk. Soundblaster 2.0 NP 300 DM für VHB 125 DM, Great Courts II 40 DM, und Game-Gear für VHB 30 DM. Tel. 08178/4763

Verk. orig. Wing Commander II incl. Sp. Op. I 65 DM, F14 Tomcat 35 DM, Swotl m. dt. HB. 60 DM zzgl. Porto. Tel. 07443/5431 ab 17 h

Verk. PC-Orig. Powermonger, Das Schwarze Auge, Perfect General je 45 DM, zzgl. Versandkosten. Tel. 09732/6693 nach 18 h

Verk./tausche je 50 DM, Kyrindia, Underworld, Wizzardry 7 20 DM, Larry III. Tel. 06359/81533

Verk. orig. Ultima Underworld für 49 DM, und Buck Rogers I kpl. dt. für 30 DM. Tel. 02373/62341 ab 14 h

Suche: Neuromacer auch C64, Ultima 1-3, 4,5, Leather Goddesses of P.,. Verk. DSA, Wishbringer, Deadline. Tel. 09661/53170

PC-Schweiz. Suche das Game Tangled-Tales, von Orig., zahle bis über 40 Franken. Robert 058/842495

Verk. T2 30 DM, Gremlins II 30 DM, Lakers 25 DM, Tu Boxing 25 DM, Joy Sticks M5 15 DM, von 15-18 h. Tel. 0821/510966

Verk. PC-Orig. Battle-Isle, Datadisk, Aces of t. Pacific, Civil, Atrain, Gunship, 2000 DM, Sim City, Sim Earth, BMP, Populous, Lemmings, History Line, MM3 u.a. ab 18 h. Tel. 05753/1304

Suche CD-Rom LW günstig, suche tragbare 100-200 MB Festplatte, verk. 52 MB Festplatte HD-NO 503, 100 DM. Christopher Lorenz. Tel. 069/418-501 6000 FF.A.M.

Verk. LHX Attack Choppey für 30 DM, und Gunship 2000 für 40 DM, alles in gutem Zustand. Tel. 07475/7554 ab 17 h. Michael

Wizardry 6, The Dark Savant neue Vers. für nur 60 DM + Porto. Tel. 05045/432

Suche für Soundblaster 2.0 PD, FD oder kommerzielle Dig., und Samplesoftware. Preis VB. Suche außerdem SB 3.0 oder 4.0. Tel. 08721/4257 Manuel Bock

Suche Soft für PC. Games, Anwender, PD. Listen an: Leo Schneider, Hauptstr. 15, 6451 Wüschheim

Suche: Indy 4, d., Lemmings 2, Rampart, Summer Challenger, Historyline 14-18, Pinball Dreams, Humans, Darkseed, HK Manjong Pro, Task Force 42, Legend Kyrandia. Tel. 04421/26967

Verkl. Lure of T., PGA Tour Golf, Course, Logical, Indy 500, POC, Wolfpack, Carmen Sandiego, Alphawaves, Geo J. Saw, Prince of Persia, Fines Hout. Tel. 04421/26967

Verk. Indy III VGA, Castles, Camp., Atomino, Links-Course, Ishido, Klax, Life, Death 1-2. Bushbuck, Curse of RA, Generation, WC 1+2, kpl. SM + SI1+2. Tel. 04421/26967

Verk. Batt. Command, Gunboat, D-Gen., GS2000, Scene a 40 DM, A-Train dt., Civil dt., Indy 4, dt. a 60 DM, Epic 50 DM zzgl. Vorkasse 5 DM oder NN 15 DM. Tel. 08321/82571

Verk. Orig. Indy 4, Underworld 55 DM, Darklands, Laura Bow II 60 DM, Star Trek 25th, Police Quest III 45 DM, Darkseed 70 DM evtl. Tausch. Tel. 06356/8594

Verk. oder tausche Monkey II, Mad TV, Links, G. Courts II jew. 45 DM, suche Indy 3+4, Simant, Lost in la 2, Civil, Manchester United usw. Tel. 08233/4660 Markus

Verk. für PC neueste Top-Spiele: Falcon 3.0, Special Forces, Might & Magic III, Wing Commander II für jew. 50 DM. Tel. Ost 02/4180 Eisleben

Verk. PC-Orig. KQ5, DSA je 50 DM, Pool of Darkness, Kathedrale, Ultima 6, Shadowland je 40 DM, Bardstale Trilogy, Gods, Goblins I je 30 DM, Porto, suche MM". Tel. 05232/71103 ab 18 h

Verk., tausche Orig. Spiele wie Civilisation, Spellcasting 301, History Line, Thunderh., Mig 29, Fulcrum, suche: Campaigne, SQ V, KQ6. Tel. 09951/8782

Verk. Rampart, Red Baron, DSA, GS2000, Winter C., Uncharted Waters für je 40 DM, Tel. 07443/7143 Mitt.-Fr. 15-18 h

SchweizSchweiz. Verk. orig, PC Games, Space Quest 4 sFr 50, Kings Quest 5 60,-, Robin Hood sFr 60, Ultima 7 sFr 70, Kyrandia sFr 70, Wing Commander II. Tel. 061/7112381

Verk. Orig. PC-Spiele, Eye of the Beholder, Starflight II, Command HQ, Sim Earthm Preis VB. Tel. 0871/74243 abends Georg

Verk. Orig. Indy 4, Hintbook und Kings Quest V, beide engl. für 120 DM, Fabian Kühlein, Richard-Strauss-Tr. 28, 8033 Planegg. Tel. 089/8598649

Verk. IBM Orig. z.B. Monkey 1, Indy III, WC 1, Bob, Kyrandia, SQ 3, SQ 4, Corps, Muds, Robin Savage, Empire und Martian Dreams 30-50 DM. Tel. 089/6972037 Christoph

Verk./tausche PC-Orig., Monkey II, LHX, Sim City, Super S., In., Midwinter I + II, A 320, ATPm, Aces, P.Q. 2, Larry I, VGA, Rise of D., u.a. Tel. 07741/66341

Verk. PC Orig. Ultima 7 70 DM, Ultima Underworld 65 DM, Civilis. 75 DM, Aces of P. 65 DM, Might and Magic 4 80 DM. Tel. 08191/39954

Verk. Falcon 3.0, WC 2, Uncharted Waters, Indy 4, GS2000, Aces of the P. Tel. 09544/6775 Marius

Verk. PC-Orig. neueste Software z.B. B17, Indy 4, Space Quest usw. 35-40 DM. Tel. 0941/82082



Verk. Orig. Epic, Indy 4, WC II, Verk. auch einzeln, alle Spiele m,to dt. Anl. und Verp. Tel. 09331/1746

Verk. M. & M. 4 55 DM + Porto. Suche A-Train, Uncharted Waters, Bundesl. M., Pro E., Pinball Dreams, Cool C. Twins. Tel. 08761/8466 ab 17 h Dieter Bermeier

Indy 4 50 DM, Indy III 35 DM, Monkey II 50 DM, Eye of Beholder II dt. 50 DM, Larry V 45 DM, Conquest of L. 45 DM, Autodesk, Animator 150 DM. Tel. 0355/522543 Christian

Verk. Gunship 2000, Falcon 3.0, Civil., Das Schwarze Auge, alles Orig., bester Zustand, je Spiel 50 DM + Versand. Tel. 06691/23839

386-33 4 MB Speicher, 105 MB HD, 1.44/1.2 LW 14" SVGA STR ARM 1 MB, SVGA Karte 3Knopf Maus, Joystick, 22 KHz, Thunderboard,m Sound, Software, Mini-Tower. VB 3200 DM. Tel. 09305/1570

Verk. Orig. MI2, Indy III, Indy IV, Special F., Camp., Global Effect, suche Ultima 7, M+M3, Tausch mgl. Thomas Gross. Tel. 06421/284788 tagsüber außer Mi

Verk. orig. in dt.: SQ3, KQ 5, M. Mansion, Zak MC Kracken, 3D-Kit, Dune, H-Drivin 1, Lizenz zum Töten, Finest Hour, GP-Circuit, Xenon 2, Paris-Dakar, engl. Loom. Tel. 030/6639407

Verk. Castles 65 DM, F117a, Nighthawk 80 DM und Silent S. II 70 DM für PC. Nur Orig. Tel. 0711/363313 Sascha ab 18 h

Verk. PC-Orig. 30 DM, für Dragons of Flames, Hillsfare, Heroes of the L., Logical, Rockn Roll, PGA Golf Zusatz, Battle Isle, Data, Links B. Hill u.,a. Tel. 07741/66341

Verk. Orig. Games. HQ sFr 40, Proph. of the Shadow SSI, sFr 40, Ultima Underworld sFr 60, Hard Nova sFr 25, Spirit of Adv. sFr 40, Ultima VI sFr 45, Tel. Schweiz 056/263663 Jörg

Suche Hanse für PC mit Orig. Verp., HB usw. Andreas Stinner, Willi Brordstr. 1, 4190 Kleve. Tel. 02871/9423

Verk. ATAC, Indy 4+3, Falcon 3, Wing C. 2, Monkey 2, Pirates, Lemmingsm, Data, Zak, Maniac, Skyfox 2, Manhunter, suche: F15 3, Strike Commander, Comanche. Tel. 05653/5100

Verk. Orig. KQ V, Eco-Quest, Conquests of the L., je 50 DM. Alle kpl. dt. Tel. 06024/2545 ab 17 h

Verk. Monkey Islands II u. Eye of the Beholder II für je 40 DM. Tel. 0941/49982

Win 3.1 60 DM, MS-DOS 5.0 60 DM, Ult, Underworld 60 DM, Buck Rogers 50 DM, Win. Enteret P., 50 DM, HP-Paintjet 790 DM, Superprint 90 DM, 40 MB 200 DM. Tel. 0711/6405414 ab 19 h

Verk. PC 386, 25 MHz, 85 MB HDD, 4 MB RAM Farbmon., MPR II, 1024 - 768, Multis., 2. LW, Maus, CGA RD, Joy, billig 5 m. Garant., Spiele Orig. 100 % e. frei, Win 3.1 DOS 5.0. Tel. 0561/894062

Tausche Wizardry 7, Monkey 1, suche Eternam, Leg. of. K., M+M4, Dark Sun. Tel. 08456/8424 ab 17 h

Suche North and South, zahle gut. Tel. 02453/1292

Verk. Dune 3.5 dt., 50 DM, Lergend of Kyrandia 3,5, engl., 60 DM, Willy B. H 3.5 dt. 40 DM + Porto. Marcel Schmalfuss. Tel. 05321/63888

Verk. Orig. GC2, und TC Sports Basketball, evtl. auch Tausch z.B. GG, Indy 4, Ashmes of Empire u.a. von 13- 20 h. Tel. 05671/6308

Verk. ca. 30 Orig. für PC, z.B. OSA, GS2000, Patrizier, Monkey II, Aces, Rampart, Epic, Ultima 7, Underworld, Powermonger, MM3, u.a. VB 60-70 DM. Tel. 07365/5801 Dieter

Achtung. Verk. nur Orig. z.B. Swotl, für 80 DM, dt. HB, PQ3, kpl. in dt., für 69 DM, Antivirus, Ver. 8.1 für 250 DM, NP 300 DM. Tel. 069/472372 Markus

Verk. Orig. MS-DOS Spiele: Indiana Jones 4, Eye of the Beholder, Das Schwarze Auge, Sim City, Preis VB. Tel. 05251/21345 Martin

PC Orig. Flugsim. für Rechner, mit ca. 10 MHz, Jetfighter, Fighter Comber, War Eagle, u.a. 40 DM, per NN. Ab 18 h. Tel 02822/52415 auch Tausch

Verk. 386 SC 16 MHz, 640 KB, 44 MB Festplatte, 2 LW, VGA Mon., div. Soft, an Meistbietenden, schreibt an: Christian Rahn, Georgshöhe, O-1231 Buckow

Verk./tausche: MM3, Larry 5, Heart of China, Rise of Dragon, u.a. suche: Bundesliga Man. Prof., 1869, Gateway to Savage. Tel. 04171/50767

Verk. Prg. für Schule und spaß. Fordere kostnl. Preise an. Philip Niedermeyer. Tel. 06172/84880

Verk. neueste Public-Domain auch Spiele Suche Masm 4.0 oder höher, zahle bis zu 30 DM. Angeb. an: Peter Obermüller, Richterhügel 2, A-4161 Ulrichsberg. Tel. A 07288/2421 tgl. ab 19 h

-Demos, superbillig, schnell. Aktuell, Gratis-Liste gg. 1 DM, RP bei: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen

Biete Indiana Jones 4 für 60 DM und viele andere auf Anfrage. Tel. 02948/330 Niclas Bruns

Verk. Cadaver, Bloodwych, Battlemaster, Riders of Rohan je 25 DM, und Monkey II zu 50 DM, alle Games in dt. Tel. 035206/5791

Verk./tausche Shinobi, Eye, Dragons II, ROM, Blade, Spellball, Bombjack, Goldhits, Monsterland, Ball, Omicron, TV Football, Circus, Golf, PD Sammlungen, 80 Games nur Orig. Tel. 0711/317528

Verk. Orig. von Wing Commander 1 und Mad TV, Preis VB. Tausche auch gg. Curse of En., Night & Magic 3. Tel. 05341/392662

Verk. Orig. PC-Games, Red Storm Rising, Gods, suche Cadaver, 1869, Lemmings II, Lemmings I, Push Over günstig. Martin Schuster, Kirchstr. 2, 8851 Otting

Verk. Orig. Legend of Kyrandia mit US-Hinterbook für 50 DM, oder tausche gg. Quest for Glory III oder Laura Bow II. Tel. 06105/76253

Verk. 386 D + 25 MHz, 2 MB RAM, 3,5" + 5,25LW, SVGA, Card 1 ;B, Zenith, 50 MB HD, Quantum, Gameport, incl. Orig., Monkey Island, The Games 92, Another World. Tel. 06421/24570

Verk. Orig. Carriers At War, Willy Beamish, Shuttle, Space Max, Lord of Rings II, Conan, Global Effect, A-Train, Flames of Freedom, Hex. je 50 DM. Tel. 07231/26636

Tausche: Aces of P., DSA, Larry 5, Simant, Ult., Underworld, M. Andretti, PQ3, Fascination, Wrestlem., Budokan, Lemmings, Muds, Crash C., Starflight, Jetfight 2. Tel. 05541/4439

Verk. oder tausche Monkey II, Jokers 4, kpl. dt., Tel. 06556/7330 Adresse: Dirk Schnelting in 5541 Habscheid

Verk. Orig. Ultima 7, RRT, Terminator, Might & Magic III, Textverarbeitungsprg., außerdem. GB. Tel. 089/5803168

Verk. Indy 4, engl. VGA Auflösung, gg. Höchstgebot, Frank Becker, Bahnhofstr. 86, 4811 Oerlinghausen 2. Tel. 05202/4641

Verk. Orig. PC,. DSA, NFL, Atac, BMP, Hockey, L., Sim., Gunship, 2000, Montana, Football, Civilisation, tausche auch. Pro Spiel. 45 DM. B. Wieloch. Tel. 0211/400410

Je 30 DM, Populous, Centurion, Nam, Winzer je 45 DM, Chessmaster 3000, Castles je 20 DM, Grand Prix Circuit, Oil Imp., Tel. 04351/42310

Verk. PC Orig. Ports of Call 55 DM, Winzer, Railroad, Tycon 60 - 65 DM, Oil Imp., o. Deckel für 25 DM. Patrick Schmitt, Sterngasse 179. tel. 06155/66033

Soundkarte: Adlib + S.B. Kompat, SW CDCrom., Midi-Joysticks, Anschl. neu 190 DM, Soundkarte IIIFM, Adlib Komp., neu 85 DM. Tel. 07154/180437 abends

Verk. Adlib Soundkarte, Links 386 Pro je 55 DM, Silent S. 45 DM, Lemmings 25 DMm Intruder 20 DM, ohne Porto. Tel. 09281/478655 ab 19 h

Verk./tausche Dune Shuttle Patrizier Bi Castles Falcon 3, Links Nova 9, Aces Planet, Edge R.Tycoon gg. A-Train, Indy 4, 1869 Space Max, Tel. 0941/999582

Verk. 5.25" Epic, The Perfect, Gener. für 45 DM, Adlib Soundkarte, Jukebox, Comp. 100 DM, Ultima 6, auch 3,5" 50 DM. Jochen Baur. Tel. 0771/7990

Verk. Links 386 orig. verp. 80 DM, Elvira 1 + Monkey I a 50 DM oder Tausch gg. Bat 2, Elvira II, A320, o.a. nur kpl. dt. T. Reuscher, Silberschlagstr. 18, O-3035 Magdeburg

Kaufe PC-Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Ageb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. zur Hälfte oder billiger. SQ3, SQ4, Team Suzuki, Drag. Lair, WC1, Scenery, Falcon AT, Ferrari F1, Indy 500, Starcontrol. R. Tel. 08554/2935

PC-Orig. B 17 Fly Fort 50 DM, Carriers at War 45 DM, PC Astrol. 60 DM, Grand Prix Unl. 35 DM, Sp. Spealth 390 DM. M. Ziegler. Tel. 09704/7421

Supergames für den PC, z.B. Magic Pock, 50 DM, u.v.a. Liste anfordern bei: D. Ullerich, Leuschnerstr. 33, 4550 Bramsche 1

Verk. 286/16, 1 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA 256 Farben, 14 Zoll, Logitech, Maus, Works, DR. Dos 5.0, und Soundblaster 2.0, 1500 DM. Tel. 089/752445 Benny

Verk. Civilisation, Das Schwarze Auge und A-Train, alles dt. Vers. a 60 DM. Siegfried Langer. Tel. 08331/87725

PC-Orig. Verk. B17-Flying Fortress Indy Jones 4 dt. Battle Isle Data Disk. Red Baron Mission Builder Swotl, Do 335, Pfeil günstig- Tel. 02161/208925

Verk. Manchester United Europ. SB II je 50 DM, Mova 9, Willy B., PQ3, je 60 DM, Mad TV + GS 2000 je 50 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 h

Verk. Orig. Lemmings Gods, Cadaver, Monkey II, Jel. 40 DM, Xenon II 25 DM, Rock'n Roll, Might Bomber Jack je 20 DM, Lösungsheft zu CADAVER 10 DM, alles 3,5" Porto + NN. tel. 08571/8915

VK: WC II, Speech, Sp. Op. I + II, Wotl, Scenery,. Disks, Soundblasters, Pro 3.0, kpl. Tel. 0941/93319 Thomas

Verk. neues Channel, Videodat, passend für alle Systeme m. viel Zub., Preis VB. Orig. Larry I + II, III zus. 110 DM. oder einzeln 40 DM. Tel. 08336/683

Verk. 1869, 3,5" HD Disk, dt. sowie Powermonger 3,5" Disk, dt. Anl. alle orig. laufen auch auf XTS. Tel. 02306/54089 Andreas

386-SX, 2 LW, 2 MB Speicher, 2 ser./ 2 par., Gameport, VGA, Mon., 40 MB HD und Maus für 1700 DM, MM3 50 DM, Invest 25 DM. Uli Hergsell. Tel. 08131/26988 ab 19 h

Verk. Orig. dt. Vers. Monkey Island, I 16 Farben 50 DM NN. Tausche Fighter Bomber, Chuck Y., Tel. ab 19 h 02822/52415

Orig. Stellar 7, Falcon 3, Jet Fighter II, WC 1, SM 1+2, WC 2, SQ1, Speech, Winter Games, Aces of P., Grand Prix, Preise 35-50 DM. Tel. 06721/42786

Verk. Orig. Legend of K., Guyspy, First S., Humans, Alone in the Dark, Inca, Waxworks. Tel. 06443/1688

Laptop, 386 SX 20 MHz, 2 MB 40 HD, 3,5" und 5,25" FDD VGA Mon., VB 2000 DM. Tel. 089/1507322

386DX 25 MHz, 2 MB RAM, 44 MB HD, VGA, Big Wot., Multiscan, Mon. Dr. DOS 6.0, Soundblaster, Joystick, Maus, 10 Spiele, (z.B. EOB, BOB, MM", B. Rogers 2), kpl. 2000 DM. Tel. 07121/23357

Bane of Cosm., Forge, Populous, Sim City, Might & Magic II, alle Orig. zus. 120 DM, evtl. einzeln, auch Tausch. Suche Battle Island oder Logical. Tel. 05693/7589

Verk. PC-Orig. Spiele, Liste anfordern unter Tel. 089/7911422

Verk. Team Suzuki I, Their Finest Hour je 40 DM, GC2, Super Off Rod, Nightshift je 30 DM, zus. 100 DM, Startrek 50 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 h

Verk. Laure Bow 2, Eco Quest, KQ6, M. Jackson, Moonwalker, Alpha Waves, Wonderland, SQ3, Dr. Brain, PQ1, WC2, Speech, Sop 2, suche Sherlock Holmes, ab 20 h. Tel. 06734/8930

Verk. Special F., Reals, Perf. Generals, Battle Isle Data, History Line, Steel Empire, Titus, The Fox, Pus Over, ab 20 DM. Tel. ab 18 h 0221/815188 Nur Orig.

Zu verk. EOB 1, 2, U6, BR 2, Monkey 2, H. o. China, U. Waters. Comm. HQ, Impierum, Red Baron, WC + SM, GS 2000, M.U.D.S. Budokan, Curse of Ra, Xenon 2, kaufe: Spell J., Star Controller. Tel. 08331/2722

Verk. PC-Orig. Populous I für 40 DM, Star Treck 1 Woche alt 70 DM, alle 100 % o.k. Tel. 09378/412

Verk. für PC neue Software: Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ, Heerlen, Holland Orig.

Verk., tausche Star Trek 60 DM, tausche gg. Space Quest V. Felix Massen, Hauptstr. 139, 7819 Denzlingen

Orig. Indy 4, dt, Ultima 7 dt, je 75 DM, P. of D. dt., Wizardry dt, Railroad T. DA für je 55 DM, Dragon W. 19 DM, tausche gg. U. Under, DA, Atac DA, HLine, Martin. Tel. 06735/319

Verk. PC 386-25 MHz, Tower, 2 MB RAM, 50 Mb HD, VGA-Farbmon. 1024 x 768, 3,5" + 5,25" LW, Maus, MS-DOS, Windows 3.0, PC-Tools 1, PBasic, 11 Mon. alt, Preis 1450 DM. Tel. 02431/6923

Verk. PC-AT 286, 6 MHz, 640 KB, 42 MB Festplatte, 5,25" LW, Herc. Karte, Mon., Tastatur, 1 x ser. + 1 x par. MS-DOS 4.01, ideal für Einsteiger nur 678 DM VB. Tel. 089/616659 Joystick

Verk. Orig. Prg., Startrek 40 DM, Space Ace 20 DM, WC2-SM1 20 DM, Locomotion 30 DM, Battle Isle 40 DM, Perfect G. 40 DM. Tel. 05371/12022

Verk. Gobliiins für PC 60 DM. Tel. 02461/1733

386 DX 33 MHz, 85 MB HDD, SVGA Karte SVGA Mon., Tastatur, Mouse, DOS 5.0, Soundblaster, viele Spiele, VB 2500 DM. Tel. 06142/81149 ab 19 h

Verk. Red Baron VGA, Bmp, Might & Magic III, Legend of F., alles kpl. dt., s.w. Gunboat u. Gunship 2000, Scenario Disk. Tel. 09514/20137

PC Pool der neue Club für anspruchsvolle Spieler sucht neue Mitglieder sowie Spiele aller Art. Infos bei: Alex Preuss, 0781/65050, Paul-Volz-Weg 5, 76 OG

Kaufe, verk., tausche Spiele für PC. Nur Orig., biete: Battle Isle, DSA, Ultima dt., M+M 4 u.a. suche Rollenspiel, Strategie, SIM-Spiele. Alex 0781/65050

KQ6 65 DM, SQ5 65 DM, 3D-Kit 70 DM, Rex 65 DM, Holmes 65 DM, Wizardry 7 65 DM, Kyrandia 60 DM, Inca 65 DM, Ultima 7/II 70 DM, Martian Dreams 55 DM, Might & Magic 4 60 DM. Tel. 577364

Tausche, verk. Starflight I + II und Air Combat Aces. Suche Flugsim. und WC I und II gg. Zuzahlung. Tel. 02330/70061

Verk. orig. M & M 4 60 DM, DSA-Die Schicksalsklage 55 DM. Tel. 08761/4442 ab 16 h Stefan

Verk. 3,5" Windows 3.1 d. 70 DM VB, MS-DOS 5. dt. 40 DM VB, zus. 85 DM VB, suche Tauschpartner, Gerd Schlehenbecker, A, Atzelberg 2, 6362 Wöllstadt. Tel. 06034/2393

Tausche Dune dt. Space Quest 4 dt., suche dringend Beholder 1 dt., Gateway Tothe Savage Frontier, Midwinter 2, Tausche Links Pro gg. neues Spiel. Tel. 06021/98946

Verk. 386/DX Tower, 40 MHz, 4 MB RAM, 64 KB Cache, 1.44, 1.2 MB, LW, 170 MB HD, SB 1.5, 1 MB SVGA, SVHA-Mon., MS-Dos 5.0, Wint. 3.1, MS-Works 2.0 3200 DM. Tel. 06043/2913

Verk. 286 PC MS. DOS 5.0 und Zub. DIN A3, Nadeldrucker 24 Nadeln, von Seikosha, für 1300 DM. Tel. 089/8112030

Tausche, verk., orig. Ultima Underworld, M&M3, dt., Connay, Lure of the Tempress dt., Indy 4, Robin Hood u. Willy Beamish, dt. gg. Schwarze Auge, Legend of K- Tel. 036041/7247

Tausche, verk., orig. z.B. KQ5, Lure of T., ATrain C. HQ, Sim Earth, Longbow, suche KQ6, SQ5, Megalomania, Hist. Line, DSA, M. Gütter, Wirtsgr. 13, O-9658 Erlbach

Verk. orig. Dragon Wars 25 DM, Gatewart f. Sav., Fronteditor, Sim Earth, Finest Hour 35 DM, NG AA BB 50 DM. Tel. 05261/3888

Verk. Aces if The Pacific 60 DM. Zrl. 09732/1452

Verk. orig. Indiana Jones 4 kpl. dt. für 60 DM und Wing C. 1 + Secr. Missions für 90 DM. Tel. 0851/43111 ab 15 h

WC 1, DD 1+2 70 DM, Second Front, C. Korea, C. Middle East, DSA, Underworld, 1869 je 60 DM, Spellc. 101, Midwinter, St. u. Europe 40 DM, NEC P22, Einz. 250 DM. Tel. 06106/24296 18 h

Verk. Indy 4 dt. 75 DM, Sim Ant. dt., 60 DM, WC 2 Speech 30 DM, 50 II 35 DM. Tel. 02565/3772

Hallo Freaks. Suche noch PC Kontakte! Schreibt an: T. Ante,. Put M. Ivanica 5, 57000 Zadar, Croatia

Atari ST

Vends Ieux pour Atari ST. 2400 Titres Disponible. Francais/Anglais only. Dugas Bruno, Rue du 18 Juin, F-82350 Albias (Frankreich)

Verk. Atari 1040 STE, Farbmon., Mouse, und Joystick für 1000 DM. Sten Diener, Schulstr. 6b, O-9275 Lichtenstein/Sa.

Verk. Atari 1040 STFM, mit Mon. S/W SM 124, Verbindungskabel zum Fernseher, gute Software und Orig. Spiele. Preis VB. Tel. 06593/8606

Verk. für ST Chase HQ, Populous, Day of the Vipper, Paperboy, Rock'n Roll, Wings of D., RVF Honda, kpl. 50 DM/St. 10 DM. P.Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath 2

Verk. für ST 14 Spiele z.B. Stunt Car, 64 Ghostbusters II für 90 DM, Mortimer Plus 30 DM, Becker Text II 20 DM, Patric Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath. Tel. 02104/47384

Verk. Spitting Image 15 DM, Willow 20 DM, Cadaver 30 DM, Falcon F16 20 DM für den ST. Tausche auch.- Tel. 08571/1679 ab 14 h Kai

Verk. Elvira II mit Lösung und Gauntlett II 45 DM, Airbus 320 50 DM, Robocop III und Fate 55 DM, Silent S. und Wolfpack 55 DM. Tel. 0821/712785

Verk. STE, SM 124 Multiscan (Farbe + s/w), 2 Mäuse, Joysticks, 190 Disks, ca. 19 Orig. (Spiele!), Zub. alles in Top Zustand. NP 3000 DM, VB 1500 DM. Tel. 08231/89773

Verk. EZ-Track Plus Orig. verp. und noch versiegelt an Meistbietenden. Ulrich Imm, Am Kiesel 10, 8861 Megesheim

Verk. Atari 520 ST, 2. LW, 200 Disks, Diskbox, Mausmatte, Mon. 1 MB aufgerüstet 2 Joys, supergünstig für 499 DM. Tel. 09331/651 Christian

Verk. 14 Spiele aus dem Atari Power Pack (z.B. Gauntlet II, Space C.) für 10-20 DM pro Disk, suche Turrican II, Monkey Island. Tel. 07041/43810 ab 14 h

Verk. ST, SC1224 Farbmon., ü. 20 Disks, Games u. Anwenderprg., 2 Joysticks, Maus, für 900 DM, Erstanrufer 40, für Selbstabholung 20 DM. Tel. 089/3544048 David

Verk. Orig. Intruder 55 DM, Turrican I + II, je 40 DM, Kick Off 30 DM, Manchester U. 50 DM, 40 Disks mit PDS 85 DM, 2 Joys 10 DM. Tel. 07158/60873

Verk. ca. 30 Orig. Spiele. Darunter Lemmings, Monkey I, Pirats und v.a. Super Spiele. Preise zw. 20 DM und 45 DM. Tel. 0831/61906

Suche günstigen Mon. AT 1224. Tel. 07621/88443 ab 14 h

Verk. Atari STFM 1024. Mit Maus, Pad, Mon., SM 124, 20 Orig. Spiele, Preise 900 DM. Stefan Geiger, Holzackerweg 2, 8313 Vilsburg-Frauensattling

Verk. Vroom und Vroom-Data Disk NP, zus. 130 DM, verk. mgl. zus. für 95 DM, schriftlich Anfrage an Schlesinger, BGM.-Schmidt-Platz 18, O-7250 Wurzen

Verk. wg. Systemaufgabe zahlreiche Spiele. Strategie, Simulationen, Adventure. Preise zw. 10 und 30 DM. Alle Games in 1a Zustand. Tel. 02255/2467 ab 18 h

ST orig. Patrizier 45 DM, Populous II 45 DM, u.a. suche ST Dragons 1-3, Beast 1-3., gute Aevdn. u. Rollenspiele, Heimdall, DSA, Ishar, Erdman, Bahnhofstr. 31, O-1712 Trebbin

Verk. Ultima VI 55 DM, Strategief. I 45 DM, KQ1-3 45 DM, Oil Imp. 30 DM, Elite 30 DM, Pirates 45 DM. Tel. 040/6046458 ab 19 h

Verk. The Seven Gates of Jamball, Deep Space jew. 20 DM, Maniac Mansion und Indy III Adv. jew. 30 DM. Tel. 0201/583347 Dirk

Verk. Silent S. I + II, Lotus II, F-15 II, F-29, Great C. II, R-Type, Star Wars Tr., Klax, Super Quintett, Hot Shots, Lead. Golf, Gunship u.v.a. Tel. 0911/357338 18-20 h

ST/E verk. orig. Populous II 45 DM, RoM2, SoA je 40 DM, ROM 1 30 DM, Traders 25 DM, Reederei 10 DM, Invest, Obitus je 15 DM, Bat 1, Flood je 20 DM, nur Verk. ab 16 h. Tel. 04421/55346

Verk. Special F., Great C. II, Lotus E., 2 Silent S. I + II, R-Type, Klax, F29, Hot Shots, Gunship, Star Wars, Super 4, Summer G., Winter G., u.a. Tel. 0911/357338 18-21 h

Verk. Atari 1040 STE + Atari III 1224 Farbm. Elite leicht beschädigt, Orig. Spiele, „The Secret of Monkey Island und Indy III" nur 1500 DM. Tel. 06181/32310

Verk. Fire & Ice 45 DM, Lotus I 20 DM, Starglider 10 DM, Sundog + Thrust 15 DM, Alte Power-Play-Hefte ab 11/89 ohne Tips 2 DM pro St. Tel. 07485/401

Verk. Atari STE, 2 Mon. SW + Farbe, 2 Disklw., Software, Public Domain, Spiele,Joystick, Mouse, VB 1350 DM. Tel. 07223/58023

Verk. Atari STE 1040 mit Farbmon. mit ca. 50 Orig. Spielen und mit Joystick für nur 1200 DM, alles 100 % o.k. Tel. 089/963911 Johannes

Verk. orig. Fire an Ice, Populous II je 50 DM, G. Courts II 40 DM, Soccer Stars, Power Monger je 30 DM, Plus 15 DM. A. Netter, Weiherweg 1, 8090 Reitmehring

Löse meine Softwaresammlung auf. Thomas Bölker, Burgdorfer Str. 52, 3160 Lehrte.

Verk. für Atari ST: Populous II, Knights of the Sky. Tel. 06202/52706

Software-Sammlung für Atari ST zu verk., ca. 25 Spiele nur Orig., z.B. Star Flight, Pradorid 90, UMS, Preis VB 500 DM. Tel. 04151/2617

Verk. Mega 1, mit PC-Speed dadurch 100 % IBM comp., Multiscan Mon., alle Atari Auflösungen 1000 DM. Tel. 06154/2807

Wahnsinniger verkauft ST-Orig. zu Spottpreisen. Liste gg. RP bei: Ingo Behlke, Kreuzstr. 2, 4670 Lünen

Spiele für Atari ST zu verk., ab 15 DM, z.B. Star Flight, Paradroid 90, Demos Winter, Bards Tale, Questron 2, Spherical, UMS. Tel. 04151/2617

Pus O., Epic, Gobl., Vol. 1 45 DM, SS2, RRT., Th. HB, S. Forces, Pirate, DD3, Logic, Puzz., Kick Off 2, Tip Off 25 DM, 500 cc, Plotter, LSL, Bern. P., Mindsh. 10 DM. Tel. 08055/1307 14 h

Verk. Atari 1040, ST (2 Jahre), Festplatte, 30 MB, 1 Jahr, Spiele ü + umfangreiches Zub., wg. Systemwechsel, Preis VB. Tel. 034671/3244

Verk. ST-Orig., U5, U6, Carrir C., Pirates, Immortal, Demons W., Imper., Starf., Lemmings, 3D-Kit, Elvira, UMS2, Powerm., Amberstar, Preis VB. RR-T. Tel. 07181/73418 Frank

Farbmon., SC 1224 für Atari St zu verk. inkl. Mon. Umschaltung, Preis VB 320 DM. Tel. Behnecke 02191/50130 Remscheid

Verk. Orig. für ST: Amberstar 60 DM, Mega Lo Mania 50 DM, Sim City 45 DM, Lemmings 45 DM, Wings of D. 40 DM, Turrican 35 DM o. zus. 200 DM. Tel. 04152/71570 Jan

Suche Tauschpartner für Atari ST und 2. LW 3,5" Zoll, schreibt an Thomas Hofmann, Amtsgerichtsstr. 4, 6302 Lich 1. Tel. 06404/6461300

SDT: Populous II, Epic, Monkey Island, Lemmings, Lotus II, Gr. Courts II, Robocod, Air Sea Supr. je 50 DM, Atomino, Turrican II, Rainbow Islands, F. Samurai je 25 DM, 17-21 h. Tel. 05254/2895

Achtung! Verk. meine Spielesammlung über 800 Orig. Spiele. Sehr günstig. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Orig. Spiele für ST. Vroom incl. Data D. 70 DM, Patrizier 45 DM, Knights of Sky, Gobliiins, F1 Grand Prix je 40 DM. Volker Großmann. Tel. 02242/4255

Atari 520 STM, 1 MB, Floppy, 30 MB HD, 400 dpi Handy Scanner, Mon. SM 124, A-Basic Int., Com. 3,5, Neodesk, DPaint + ST, 70 Top Orig. Games, 999 DM. M. Schuster. Tel. 06151/424192

Verk. Atari 10430 STF + Maus, Farbmon, LX 90 Matrixdrucker, ST Uascal Plus 200 + STOS Game Creator, Bücher mit Disk, Quickshot 2, 90 Disks für 1100 DM. Tel. 06347/8368 Mark

Verk. Atari 520 ST 1 MB mit SM 124, Maus und 3 Orig. Spiele. Tel. 05255/7908 ab 19 h, 700 DM VB

Verk. nw. Farbmon. SC 1024 + Switchbox, für 250 DM, 3 D Const. Kit 40 DM, Leonardo ST, W. Gretzky Hockey E., H. Int. Soccer je 30 DM. Tel. 02150/1785

Suche dringend Aracde-Adventure- und Strategiespiele bis 60 DM. Angeb. mit Beschreibung an: Markus Plate, Duel 9, A-9232 Rosegg

Pirates, Lof, Golf, Col. Conquest, Red Lightning, Warg. Constr. Set je 25 DM, MCC Ass, Pro 77, Pro C je 60 DM, NEC P2200, Einzelblatt 250 DM. Tel. 06106/24296 ab 18 h

PC Engine

Verk. Kato und Ken, PAC-Land, Wonderboy II, Twin Bee Preis a. A., Tel. 02251/75916, suche Devil-Crash

Verk. gg. Höchstgebot: Parasol Stars, Devil Crash, Gunhed, Puzzle Boy, Neutopia, PC-Kid 2, Splatterhouse, Violent Soldier, Hero Toma u.a. Tel. 05205/70452

Tausche M.D. mit Spielen oder GB mit Spielen gg. PC-Engine oder PC-E., Handheld, Tel. 06569/361 Tausch, verk.

Verk. PC-Engine mit Spielen z.B. Ninja Spirit, Dragon Spirit, Splatterhouse, Gunhed, Nectaris, Devil Crush u.a. Tel. 0202/666363

Habe für die Engine Darius Plus, D. Blue, Powergate, CD's, Hawk 123, Macross 2036 u. Broning, suche Titas, Splatterhouse, Tricky, PS. Storm, Arenger, fürs MD Drive, Klax + S. Shinobi. Tel. 08677/64397 Günter

Verk. 12 PC-Engine Games, z.B. Kato & Ken, Dragon Spirit, Mr. Heli, Shinobi, R-Type, Son Son II, Final S., Ninja Spiriti, Bomberman, Chan & Chan, PC Kid. Tel. 06473/1430

Kaufe, tausche und verk. Spiele fürs Super NES und PC-E. Duo verk. auch Core, Grufx und GT. Tel. 02686/1073

Verk. PC Engine RGB 150 DM, Form S., WC Tennis, PC Kid 1, Dragons Spirit, je 50 DM, XE1 20 DM, Pad 15 DM, 5 Plays Adapter 20 DM, Basketball 20 DM. Tel. 0711/7546604

Verk. Populous 60 DM, R-Type 40 DM, Adventure Island 40 DM, Knight Rider 30 DM, War of the Dead 40 DM, Doramon 20 DM u.a., Ken Genez 0228/666412

Verk. HU-Cards 15-50 DM, CD-Rom-Spiele 50-70 DM, t.B. Cobra II, Fight Street, L-Dis M., Tausch auch mgl. Tel. 04102/56941

Verk. einzeln o. zus. PC-Engine + Joypad, 5 Games, Sonson, Wonderboy, F1 Race, W.C. Tennis, Boxen, PC-E., einzeln 200 DM mit Games VHB. Lorenz. Tel. 069/418-501

Verk. ca. 30 versch. Module. z.v. Formation Soccer, Splatter H., Bloody Wolf, Tausche auch gg. MD oder Famicon M., Tel. 04521/71497 ab 17 h

PC Engine RGB mit Devil Crash, Xerious, Gundhed, Break In, Splatterhouse, Tales of M., Cyber Knight, Barouba Man, F1 C., 91, Bibel nur 750 DM. Tel. 0261/16539

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo usw., habe alle PC-Engine Top Module. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine, Games einzeln z.B. Devil Crash, Bomberman, Splatterh., Jack C., Ninja Spirit uvm., Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. PC-Engine + 8 Spiele, 370 DM, Verk. für Supergrafx: Super Ghouls 170 DM, 1941: 250 DM, suche Wataru, Tel. 0731/76634

Verk. PC-Engine, Zub., 9 Sammlerspiele, Gunhead, Parodius, Splatterhouse, Bonk 2 Aeroblaster, oder Tausch gg. US oder jp. SNES, Spiele, Tel. 0367782884 Sebastian

Obermoz. Videospieleclub für Tausch (ver)-kauffreudige Freaks. Alle Systeme. Mtäg- Anzeigen-Heft, DM 2,-/Monat, Infos: T. Winter, A.D. Bitz 10, 5400 Koblenz 2. Tel. 0261/61999

Master System

Verk. Sega Master II 6 Top-Games NP 700 DM für 400 DM, Tel. 18 - 19 h Tel. 07574/3807 Martin

Suche günstige, gut erhaltene Spiele mit Anl. und Verp., sowie Zub. wie 3D-Brille, Pistole. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Sega Master System mit 3D-Brille, Light Phaser, 15 Spielen, z.B. Phantasy Star, sowie GB, mit Akkupack, Game Light, alles 1/2 Preis. Tel. 0211/662428

Game Boy

Verk. GB mit 4 Spielen und Gamelight NP 330 DM, VB 200 DM, Manuel Greisinger, Haidsteiner Weg 8, 8491 Lederdorn. Tel. 09941/3355

Suche für GB Home Aone, Simpsons II, Bugs B. II, Adventure Isdland, Addams F., Boxxle, tausche gg. andere Tel. 04955/4192 Volker

Verk. GB + 10 Spiele, Tetris, Badn Rad, Nemesis, Super Stars, Turtles, Spider Man, Motocross, Maniacs, Fortress, of Fear, usw. VHB 450 DM. Tel. 089/3150789 Florian

Verk. GB-Spiele: Fortress of Fear 25 DM, Castlevania 35 DM, Choplifter 35 DM, Nobunagas Amb. 50 DM. Tel. 07361/44454

GB: Super Marioland, Tetris, Final. F. II, Beleuchtung, Vergrößerer, Dialogkabel, NP 370 DM, VB 270 DM gg. GG. Thorsten Ickenroth, Nachtigallengrund 6, 5308 Rheinbach

Verk. div. GB Spiele Dynablaster, Ballonkid, Pinball, Power Racer Mario Land, Tetris, Kick Off, Golf zu insgesamt 220 DM. Verkauf auch einzeln. Tel. 06021/54147 Allan

Kaufe GB-Spiele mit Anbl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. GB mit 6 Spielen Orig. Verp. u. Anl. Adapter, Light Max für 400 DM. Tel. 089/8411910

Verk. GB-Spiel Golf für 30 DM. 07253/21714

Verk. GB-Spiele Solarstriker, Mega Man Duck Tales, Kid Icarus, je 35 DM, SML, World Cup. 30 DM, Gamelight 100 % o.k. für 200 DM. Andreas Weickmann, Nelkneweg 8, 8740 Bad Neustadt

Verk. GB + Tet., Akku, Netzteil, Lupe + 7 Spiele, SML, FOF, Ballon Kid, Dynablaster u.a. für VB 290 DM, nur ges., oder Spiele einzeln f. 35 DM. Tel. 08055/1089 ab 14 h

Verk. GB, sehr wenig gebr., mit 2 Modulen, Golf, Tetris, mit gesamtem Zub., für 100 DM. M. Bonnahme, 7057 Nellmersbach. Tel. 07195/62450

Verk. GB + Super M., Soccer, F! Racer, Gargoyles, Quest, Tetris, für 200 DM, Tel. 02162/41035 oder Sascha Otto, Waldnielerstr. 99, 4060 Viersen 11

Obermotz. Videospieleclub für Tausch (ver)-kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14 tägige Anzeigen-Heft, DM 2,-/Monat. Infos bei: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. G.B. + Tetris, Dialogkabel, VB 85 DM, 8 Spiele, Magnifex, Carryboy, Tips & Tricks, a.A. Tel. 08452/8432

Hi Freaks. Kaufe, oder tuasche, verk. ständig Topmodule für den GB. Matthias Kipp, Schillerstr. 7, 2930 Varel

Verk. für GB World Cup 30 DM, NES Swords and Serpents 100 DM. Tel. 07192/7419

Verk. Turtles, Duck Tales, Blades of Steel, Golf, F1-Race, Fortress of Fear, Gargoyles Quest, Motocross M., Rescue of Princes, gg. Höchstgebot, Tel. 07445/2974

Tausche Spiele, habe MM. Bild und Ted, Tiny Toon Adventure, suche Loony Toon, Duck Tales, Monopoly, Bouler Dash, Prince of Persia. Tel. 07805/59328

Mega Drive

Kaufe Soft- und Hardware jeder Art, verk., tausche Spiele, Geräte immer 200 Spiele lieferbar, kaufe auch Sammlungen tgl. 19-20 h. Tel. 08583/340

Verk. od. tausche für MD: Warsong US 90 DM, Shining dt. 90 DM, Kid C. US 70 DM, Sonic jp. Hellfire jp., Fireshak dt. zu je 50 DM, Shinobi dt. 60 DM. Tel. 069/491895 Paul

Jap. MD PAL, nw. mit 10 Top-Spielen und Arcade-Power-Stick für 700 DM zu verk., Tel. 07344/5453 ab 18 h

Verk. MD mit 8 Modulen und Arcade Powerstick, tausche auch gg. Super NES. tel. 02222/4056 Dennis

Verk. MD, 3 Spiele, 1 Joypad, 1 Joyboard, 3 Games, Quackshot, Moonwalker, Sonic, tausche evtl. auch gg. Super NES. Tel. 07152/47636 Daniel

Verk. für HD Pop. New Zealand Story, Infrarot, Joypads, Dauerfeuer Zeitlupe, für 2 Spieler. Tel. 07732/84267 Steffen Metz

Verk. Dt MD + 2 Cont. jp. Adapt. und 7 Games Sonic jp., Str. o. R., EA H., MM, W.C. Soccer jp. AB: C. Lamparth, Kernerstr. 21, 7050 Waiblingen 5 od. Fax: 07151/562430 VB 500 DM

Verk. für US MD Pond 2, Sonic, Super Shinobi und Super M. GP je 40 DM. Tel. 02623/2616 Markus

Verk. MD RGB mit 1 Spiel + 2. Joypad für 220 DM. Tel. 05322/2317

Tausche, kaufe MD + SNES Spiele, habe: Sonic 2, Parodius, Wonderboy 5, Contra, Thunderf., Chuck R., R. Rash, Ph. Star 3 u. v.m. Tel. 05731/52926

Verk. f. M. D. Starflight dt. 80 DM, Starflight US 70 DM, Verk. GB Moudule je 30 DM, z.B. Othello, Garg., Quest, Loopz, Mario u. Yo. Tel. 02256/1319

Verk. dt. MD mit 8 Spielen Aleste, MGPZ, Quackshot, Jap. Adapter, Scart-Kabel, 2 Joypads, VB 750 DM 3 Monate alt, Norbert Schönfeld. Tel. 06131/582179 ab 18 h

Verk. MD-Spiele je 40 DM, Insector X, DJ-Boy, Dahnd, Whip Rush, Back, Future III, Gynoug, Forgotten Worlds, Budokan, Valis, Blackout, Golden Axe IIm, Mega P. John Madden 92. Tel. 09193/5865 ab 18 h

Obermotz, Videospieleclub, für Tausch(Ver) kauffreudige Freaks. Alle Systeme 14tägig, Anzeigen-Heft. DM 2/Monat. Infos: bei T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. Sega Mega Drive PAL/RGB 50/60 HZ, Text Eng. Jp., 11 Top-Spiele, F. Force 3+4, Sonic, Rainbow, Super Shinobi, Mickey Mouse, nur kpl. V 850 DM. Tel. 02922/962256 ab 18 h

Suche M. D. + Spiele, Sega Master, Spiele, Sp. Super F., G. B., Spiele, Neo Geo, Game Gear, Sp. Modulesammlung. Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Tausche Wonderboy V dt. gg. Devil Crash, Shining i.t. Darkness, dt. gg. aleste Col., Tel. 02824/4300 ab 19 h Jürgen

Verk. M. D. Pal mit 2 Joypads und Arcade Power Stick + 14 Spielen, (alien III, EA Hockey, Warsing, Starflight, Alien Storm) für 800 DM. Tel. 02104/42468 Carsten

Verk. od. tausche MD-Games: EA Hockey, F22, Aero Blaster, Desert S., Star C., Streets of R., MM u.v.m. suche: John M. I + II, Olympus, Winrer C., M2 u.a. Tel. 07141/481632

Kaufe, verk., tausche alles für MD, Super NES,PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. für 500 DM: MD + 2 Pads + Winter C., Warsong, EA Hockey, Adv. Mil. Co,. Tel. 02761/64320 (Sauerland) Michael ab 17 h

Verk. M.D. u. Spiele, Sonic, Ghostbusters, Altered Beast, Fantasia, 1 Joypad, gg. ca. 350 DM. Tel. 0871/52190 zw. 14-16 h Thomas

Verk. MD. RGB, Action Rep., Pro., 2. Pad, 6 Spiele, Sonic, Quackshot, usw. f. 600 DM VB. Verk. Master System, Wonderboy III f. 100 DM. Tel. 05322/50517

Tausche EA Hockey gg. Wonderboy engl. Vers. und Quack Shot, Supershinobi gg. Jordan VS Bird. Tel. 02064/53958

Suche Spielesammlung + Tips & Tricks für alle Spiele für MD + S. Famicon (gute Bezahlung) eröffne damit Clubzeitung. Nähere Infos. Tel. 08583/340 ab 19-20 h

Verk. jp. RGB-MD incl. Infrarot, Joypads, 200 DM, Spiele: M.M., Sonic, Batman, Winter Ch., Terminator, Milit. Com., Donald D. Tel. 02822/52527

Verk. MD mit 7 Spielen, F22, James Pond, Sonic, Granada, Strider, Klax, jp. Jump'n Run, VB 550 DM. Tel. 06144/6253 auch Tausch gg. Super NES. zw. 15-21 h

Verk. MS Spiele: California Games, Wonder II, für 35 DM, Tennis HCE, für 30 DM, Populous, Ultima, für 45 DM. Tel. 09568/2445

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Super NES, MD, PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, usw., habe alle PC-Engine, Top Module. Tel. 089/1403732

MD+ SNES-Spiele An- + Verkauf, habe große Auswahl an Spielen MD-Spiele, ab 35 DM, SNES-Spiele ab 50 DM, suche auch Spiel. Tel. 04774/374 Rainer

Suche gut erhaltene Module u. CD Spiele, mit Anl., u. Verp. sowie Zub., zahle gut. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Suche Mickey 1, Thunderf. III, Aleste, Rainbow Islands, habe Wonderboy in Monsterworld, Budokan, Shadow Dancer, Tel. 0611/377331 Dennis

Verk. Road Rash 50 DM, EA Hockey 50 DM, Desert Strike 50 DM, PGA Tour Golf 60 DM, WC Italia 40 DM. Jörg Braungardt, Johann Glocker-Str. 6, 7913 Senden 1

Tausche, verk., Thunderf., Gley Lanzer, Steel E., Shining, Atom. Runner, Bio Ship, suche Crude Dude, Gal., Twink Tales, Smash TV Fant. Tel. 030/3737670 ab 17 h

Verk. Sega M. D. PAL, 2 Kontroll Pads, 6 Spiele Sonic, Streets of Rage, S. Shinobi, 5 Mon. alt VK 475 DM. Tel. 089/8644518

Verk. 12 MD Games, z.B. Streets of R., Arch Rival, Splatterhouse, Wonderboy 5, Musha Aleste, Pit Fighter, Robocob, Terminator, Jordan VS Bird. Wrestle War. Tel. 06473/1430

Verk. MD-Module jp. Shinobi 30 DM, Shadow Dancer 25 DM, Strider 25 DM, Wonderboy III 15 DM. Tel. 089/6010792 ab 18 h Jochen

Verk. für MD: je 45 DM, Fire Mustang, Zero Wing, Burning Force, Magical Hat, je 40 DM, Hard Drivin, Arrow Flash, Curse, Wani Wani World, suche Desert Strike. Tel. 0731/76634

Verk. u. kaufe MD Spiele große Auswahl ab 35 DM, Suche und verk. auch Super NES Spiele, Tel. 04774/374 ab 18 h Rainer

Verk. f. MD Desert Strike US, Joe Montana II d. Streets of Rage m. jp. Adapter für 170 DM. Tel. 06183/2162

Kaufe, verk., tausche alles für MD, Super NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, GB, Lynx, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. MD-Spiele: Quackshot 65 DM, Sonic I 45 DM. Tel. 07361/44454

Game Gear

Verk. Game Gear mit Super M. GP, Columns, Netzteil, Battery Pack für 200 DM. Tel. 09423/1926 ab 17 h Martin

GG über Master Gear, Sonic, Wonder Boy III, Wide Gear, Link Kabel, VB 480 DM. Niestaedt. Tel. 0421/822828

Verk. GG inkl. orig. Netzteil, Columns, Somnic, Shinobi u. Castle of Ill., alles 100 % o.k., gepflegter Zustand, Orig. verp. für 320 DM. Tel. 08141/72194

Aufgepaßt: Verk. billig GG-Spiele, Shinobi 30 DM, Fantasy Zone 40 DM und Wonderboy III 50 DM, alle 100 % o.k. Tel. 08821/52425 ab 19 h

Verk. Mastersystem-Adapter für GG mit Games Asterix, Wonderboy-Dragons Trap., verk. oder tausche auch Spiel Donald D. gg. Tel. 089/1294275

Verk. GG + Battery Pack, Netzteil, 2 Spiele, Sonic Cl., alles 100 % o.k. für 350 DM. Tel. 0231/375705

Verk. GG + 2 Spiele Columns, The Berl., u. Battery Pack m. Netzteil f. 240 DM, Mega Drive Games, Shadow Dancer 60 DM, neuw. Tel. 0761/891038 ab 17 h

Spiele für Game Gear, TV Tuner, Zub.m, preisgünstig zu kaufen ges. Angeb. an Henryk Balinksi, Am Ring 1a, O-7202 Böhlen

GG kpl. mit Spiel und Netzteil 230 DM, TV-Tuner 150 DM, Wonderboy, Super M. GB, Castle of Illusion je nur 50 DM. Tel. 05461/61629

Tausche Master S. II incl. Alex Kidd u. Sonic + 1 Steuerpad gg. GG + 1 beliebiges Spiel. F. Ritter, Krichstr. 6, O-1533 Stahnsdorf

Einmalig, wer tauscht seinen Amiga 100 % o.k. gg. Game-Gear (nw.) mit 4 Spielen und GB mit GB mit 4 Spielen. Amiga bitte mit Mon. Tel. 06129/9807

Verk. GG + Netzteil, Batterie Pack, Wide Gear, 4 Spiele alles neu verp., VB 575 DM, NP 750 DM. Tel. 02251/53745 Sebastian

Lynx

Verk. Atari L. II incl. 4 Spielen (Batman, Returns, Kygar, Rampage, Elektrocop), Steckdosen-Adapter und Kopfhörer, VB 430 DM, NP 550 DM. Tel. 07154/27113

Verk. Atari: Lynx II mit Netzteil und Tasche und 2 dt. Spielen (slime World, Klax), alles nw. für 275 DM. Tel. 05121/867774 ab 14 h

Verk. Atari Lynx II incl. 4 Games u.a. Shanghai, Chips C., Blue Light, Slime World für nur 200 DM oder tausche gg. SNES Module. Tel. 07131/483863

Verk. Lynx und 10 Spiele, z.B. Klax, Rampart, Checkered Flag, Shanghai, VB 400 DM, schreibt an: G. Breitfeld, Hochwinkel 9, 5 Köln 80

Verk. Atari Lynx II + 11 Spiele (Toki, A. Golf, Part, etc.) mit Tache, Netzteil, div. Zub., VB 700 DM, nw. Tel. 06443/3836 Holger Elbert

NES

Kaufe und tausche Spiele für Super NES, Angeb. und Listen schriftlich an: Marböck Klaus, Knotzberg 14, 4729 Neukirchen, Austria

Verk. NES mit 6 Spielen z.B. Faxandu, Star Tropics, Swords and Serpents für 350 DM. tel. 030/4322362

Verk. NES inkl., Donkey Konh, Donkey Kong jr., Silent S., Mario Bros 1,. 220 DM. Tel. 07941/8769 ab 18.30 h

Verk. NES mit einem Spiel 100 DM, jedes andere 50 DM, Mega Man III, Rescource Rangers, Tel. 08085/460

Verk. Nint. Sup. seit 225 DM, Sup. Mario Bros II 55 DM, Exit Bike 35 DM, Track and Fiels 2 60 DM, Super Off Road 45 DM, alles zus. 390 DM. Tel. 07753/1386

Verk. US/dt. NES mit SMB I + III, Mega Man II + III, Little L. Basball, 3 Controller 325 DM, VB Jan. Tel. 089/931617

Verk. NES-Spiele: Simons Quest 40 DM, Rygar 48 DM, Duck Tales 45 DM, Ciph'n Dale 60 DM, Hyper S. 60 DM. Tel. 07541/42216 Ralf

Verk. NES + 11 Spiele Mega Man I-III, SMB I + II, Zelda I + II, Turtles, Duck Tales, Castlevania, für VB 600 DM, NP 1200 DM. Christoph Bukowski. Tel. 030/7861047

NES Superset kpl. 150 DM. Tel. 06321/30016

Verk. Spitzen NES Spiele z.B. Mario III, Mario II, Mega Man II, Swords and Serpens, Tiny Toons, Blades of Steeel, W. Mundl, Adlerstr. 11, 8032 Gräfelfing. Tel. 089/855200

Verk. NES + 6 Spiele, Umbau, viel Zub., für ca. 50 % u.NP, GB mit 3 Spielen für 140 DM. Tel. 07452/77287 ab 14 h Thomas

Verk. NES mit 6 Spielen Tetris, Mario I, Ducktales, World Cup, Master, Tennis für 295 DM. Arndt Ihmels. Tel. 06085/2340

Verk. NES + Controller (Max) + 18 Spielen für nur 1000 DM. Tel. 02206/80865

Verk. NES mit 2 Joypads und 2 Spielen Total Recal, S.B. 1, für 120 DM, verk. auch G.B. Spiel Turtles 35 DM, alles Top Zustand mit Anl. Tel. 0731/60626 ab 18 h

Verk. NES-Spiele. Castlevania I, Punch-Out, Gradius I, Goonies II, Track & Fiels II, 45 DM. Tel. 05225/2755

Verk. NES mit 6 Spielen wie z.B. Star Wars, Maniac Mansion, The Adventure of Link für 350 DM. Tel. 09423/1926 ab 17 h Martin

Super Famicom

Kaufe Soft- und Hardware jeder Art, verk., tausche Spiele, Geräte (immer 200 Spiele lieferbar) kaufe auch Sammlungen tgl. erreichbar ab 19-20 h- Tel. 08583/340

Tausche, verk., kaufe Super Nintendo und Neo Geo Module. Auch Spielesammlungen: Tel. 09331/651 Christian. Suche Mario-Karte, Parodius, EA Hockey fürs Famicon

Tausche neueste SF-Games, Stefan Guzalic, Heimstr. 4, 7951 Kirchdorf. Tel. Wegen Umzug bitte Auskunft fragen.

Verk. F. Super Nintendo: Contra III, Thunder Spiritis, Populus, Pilotwinger, Super Wrestlemania, Joe + Mac für je 50 DM VHS. Tel. 07044/5799

Super NES: Tausche Super Probotector, gg. Streetfighter II oder Wrestelemania, Tel. 04931/15083, Oliver Claus

Suche, verk., tausche S. NES Games, suche: Street Fighter II, Parodius, Axeley, Turtles 4, Super Mariokarte, Pilotwings, S. Star Wars. Tel. 0511/733537

Suche Super NES, Famicon Spiele. Tel. 0911/557191

Kaufe, verk., tausche SNES + SF-Module, habe Street Fighter II, Contra, Super s., Final F., Lemmings u.a. suche Mega Drive, Game-Gear Spiele. Tel. 0551/42540 Collin

Tausche Jerry Boy und Rushing Beat gg. Super Contra und Streetfighter II. Tel. 07251/84389

Verk. PC Engine + C.D. Rom, Interface + G.C.D's 18 Cards, Zub., 100 % o.k., verk. Neo Geo, RGB, 5 Top Games z.B. Fatal Fury, Burning Fight usw., 4 Wochen, 100 % o.k., Pr. 1700 DM VB. Tel. 08431/41991 oder 2564

Verk. für dt. SNES: Super Soccer dt. 65 DM, Street Fighter II dt. 100 DM. Tel. 07034/20119

Verk. S.NES/US, Joystick, Booster, Preis VB, Axelay 90 DM, Contra III 80 DM, Gradius III 75 DM, Pilotwings 70 DM, Super G. G. 75 DM. Tel. 0271/350558 ab 17 h

Wer sucht Super Wrestelemania US fürs Super Famicon für 129 DM. Tel. 02238/59124 Robert

Verk. Super Nintendo mit 2 Joypads, S. Mario, F-Zero, Parodius, Street Fighter II, Universal Adapter für einen angemessenen Preis. Tel. 09179/5445 Markus

Kaufe, verk., Module und Konsolen für S-NES und S-Fam. Tel. 0212/208689

Suche zuverl. Tauschpartner für Super-NES Spiele. Tel. 02268/1637 Thorsten

Verk. Famicon Spiele: Krus. Super für House Super Smash TV, Joe and Mac Super Ghousn Ghosts Magic Sword, Super R-Type. Tel. 0921/37468 ab 18 h

Verk. Neo Geo Spiele. Suche außerdem Spielhallenplatinen. Auch ältere. Tel. 02872/7376 Thorsten

Tausche, kaufe und verk. Super Nitendo Spiele, habe nur sehr gute Spiele. Tel. 089/632068

Kaufe, verk., Super Famicon Module, NES-US-Dt, GB- Spiele, Mega Drive u.a. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Kaufe, tausche Super NES Module, verk. auch Lynx II mit 4 Mod. 200 DM. Tel. 07131/483863 ab 18 h

Suche SNES-Games jegl. Art, z.B. Dunkshot, Mario Cart, Am Galdiators, Connors, Tennis, NHL Hockey, biete u.a. Turtles 4, WWF, SF2, MD-Games. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 h

Schweiz. Verk. oder tausche Super NES Games, Magic Sword, Super Adventure Island, Lagoon. Tel. 061/7112381 Roger

Suche verk. tausche SNES GB und Lynx Games habe Lemmings, S. Fighter II, S. Soccer, SMW, Metroid 2, Bill. M. Ambition Turn and Burn. Tel. 06569/217

Verk. S. Famicon PAL mit 1909 Pad mit S. Mario, S. Volley, Fritz Anstutz, Obersbach 6343 Risch

Tausche und kaufe Super NES Spiele. Habe Streetfighter 2, Axelay, Contro III, Super Battle Tank u. a. Tel. 0781/75646 Olaf

Verk. Super NES Spiele: Hook, Final F. 3-Mystic Quest, Soul Blazer, Super C., alle US-Module. Tel. 05322/50517

Suche Spielelösungen, Tips, Codes für alle Spiele für MD + S-Famicon, gute Bezahlung, eröffne damit Clubzeitung. Nähere Infos. Tel. 08583/340 19-20 h

Kaufe, verk., tausche Spiele für Super-NES, Mega-Drive, Master, GB und MS-DOS. Tel. 06569/361 Patrick ab 15 h

Suche SNES-Spiele wie F-Zero, Aexel., Super Mario Kart, Bards Nightm., Star Wars, NHLPA, Hockey, Hook, Prince of Persia, Chuck P. u.a. zahle fair. Tel. 0611/307307

Verk. Mariokarte US für 90 DM. Mickey M. Game Gear 35 DM, G. Axe W. MS 100 DM, Sonic MS 90 DM. Tel. 0481/86264

Verk. Games für Super NES, Neo, Geo, Megadrive usw. kaufe auch Games, Konsolen und Bestände, auch Platinen, nur NW. Klaus Rosenhahn. Tel. 02154/40096

Tausche S-NES-Games suche: Mario Cart dt., Mystical Quest, Mario Paint. Habe: Super Contra, Parodius, Streetf. II. Tel. 07477/1405 ab 18 h

Verk. 2 Wochen altes dt. Super NES mit Super Mario World und Zelda II dt. alles bestens erhalten für 379 DM. Tel. 07351/21391 Di-So zw. 20-21 h

Verk. 7 Monate altes NES-Super Set + 11 Spiele, Spieleberater. Alles 100 % o.k. NP 1700 DM für 800 DM. Tel. 08072/2400 Andreas

Tausche Streetfighter 2 US, Axel jap. oder Castlevania US, gg. F. F. II US. Christian Müller. Tel. 02664/8144

Verk. Famicon Spiele, z.B. Turtles 4, Super S., Super D. Dragon, u.a. Preis am Tel. VB. Tel. 089/6920490 ab 16 h

Kaufe und tausche Super NES-Spiele, zahle 60 DM, habe Zelda dt., Street Fighter II dt., Parodius, Dinowars etc. Tel. 07805/59328

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Super NES, Megadrive, PC-E., Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Tel. 089/1403732

Suche dt. Super NES Spiele zahle bis 80 DM, z.B. Turtles 4, Super Prob., Joe N. uvm. Tel. 02272/81428 Dietmar

Kaufe, verk. S/NES/Famicon Spiele, kaufe auch ganze Spiele-Samml. mit Gerät, verk. Spiele ab 50 DM. Tel. 04774/374 Rainer

Obermotz, Videospieleclub für Tausch, (Ver-) kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14tägige Anzeigenheft. DM 2,-/Monat. T. Winzer, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. für SNES. Mystical N. 90 DM US, Soulbl. 60 DM jp., Spiel und Spielebschreibung im Topzustand. Ab 13.30 h. Stefan 08191/7733

Verk. Game G. Wonderland II, Sonic, Donald, Aeria, NES: Mario 3+4, Zelda, I-3, 3er Mojol, Push-Out, Track-F-2, Contra 3 75 DM, Wing C. Soccer, Pinball. Tel. 07931/51274 19 h

Tausche super NES Spiele suche: Axel. Mariokart, Parodius, Star Wars, tausche Contra gg. Aleste, habe alles was neu ist. Tel. 0621/894505 auch 856378 Martin

Verk. dt. Super NES, 2 Joypad, Super C., Zelda III (kpl. dt.) Super Aleste, alles mit Garantie, zus. 450 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. Super Nintendo + Mario + Magical Quest (Mickey M.) + Street F. II, F-Zero, Universal Adapter, Tel. 09179/5445 Markus

K.V.T. Super F.-Spiele, habe immer neue Spiele, wie z.B. B. Star Wars. Verk. PC-Engine. Tel. 05455/578 ab 17 h

Tausche Super-NES Module, habe: Turtles, Zelda, Super s., Final F. II, Mystical Quest, Mario Kart, suche: Star Wars. Tel. 0781/38677 19-21 h

Tausche Zelda 3 für SNES gg. a. Games (z.B. Super Prob., Turtles, Parodius) nur dt. Vers. Sascha 0821/528121 oder verk. für 95 DM

Verk. Super NES dt. + Super C., Street F. II, F-Zero, Super Mario, WWF, Joypad, Adapter für 650 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche MD u. S NES Module aller Art. Suche vor allem neue Soft. Suche Mega CD, tausche auch. Tel. 05341/392144 Michael

Verk. S-NES-Spiele je 60 DM, Super Fire Pro, Wrestling, R-Type, YS3 Sould Balder, STG, Drakkhen, Mario World, Robocop III, MD-Spiele. Tel. 09193/5865 abens ab 18 h

Diverses

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks für 1900 DM per NN. Tel. 02562/6933

Informationen über div. Briefspiele bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen, Ettinghausen

PP SATT: Hefte ab 3/89 - 10/92 mit allen Tips zum Durchwühlen für 70 DM. Axel Groß, 7150 Backnang. Tel. 07191/61445 VB

Zahle gut. Suche alle Telematch Hefte. Tel. 08442/2741

Verk. Streetfighter 2-Spielhallen-Standgerät 16 Knöpfe, 2 Hebel, Mon., Jamma-Anschluß, für nur 2000 DM, NP über 3000 DM. Tel. 089/424244

Suche Tauschpartner für PC & Amiga, habe immer alles neue. Schreibt einfach mal an besten mit Liste an: A. Bohl, An der Gumpgersbrücke 20a, 4044 Kaarst 2

Suche und tausche Neo Geo Spiele, suche z.B. Blues Journey, Fatal World, Heros, suche auch andere Spiele. Tel. 02251/71288

Kaufe gebr. Videospiele. Tel. 04936/6224

Lynx II + 14 Spiele + Adapter VB 450 DM, Game Gear, 8 Spiele, VB 450 DM. Tel. 02841/504579 Dragan

Verk. Atari 7800 und 11 Module mit Anl. und Verp. für nur 320 DM. Tel. 0221/785660. Christian Schreiber, Sinnersdorferstr. 76, 5 Köln 71

Tausche Mega Man III gg. Tiny Toons oder Castlevania III. Tel. 06322/62439 Katja

Suche Spiele für folgende Konsolen: Sega Mega Drive, Master, Famicon, Nintendo, PC E., Roger Kerber, RDSCG. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Tel. 0431/641670

Verk. NES mit 8 Spielen, darunter SMB3, Mega Man II, Zelda usw. mit 4 Score und 4 Controller für 450 DM, NP 800 DM. Tel. 06132/84555 Ingelheim am Rhein

Kaufe Super NES Module alles anbieten, verk. MD mit 12 Spielen 590 DM. Tel. 09908/451

Suche S. Famicon m. Spielen, kaufe und verk. Spiele fürs Neo Geo, suche M.D. m. Spielen. Tel. 0451/81955 ab 16.30 h

Kaufe, verk., tausche Neo Geo Spiele, Famicon Spiele, M.D. Spiele, NES-US, dt. Spiele, Sega Master, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Verk. Sega Master System + 2 Controller, Pads, 3 Spiele, für ca. 140 DM, und Spiele Sven Fiebach, Im Sellerts 23, 6101 Brensbach. Tel. 06161/2047 ab 17 h

Suche für Atari 2600 die Spiele Fathman, Endura, Keystone Kapers, Pressure, Cooker, Battle Zone, Star Battle, Sky Links und Moonsweeper. Tel. 07543/1230 Helmut

Suche Telefonkarte Michael Jacksons und andere. Außerdem suche ich Pins und Anstecknadeln, Hans Engelmann, Nienkemperstr. 49, 1 Berlin 37. Tel. 030/8174350 abends

Verk. S. Famicon, RGB, 60 Hz, US Adapter, 2 Pads, Netzteil, 4a 319 DM, S. Mario alles anwählbar 69 DM, PCE Afterburner 69 DM, NES Kong Classic 69 DM. Holger abends. Tel. 0241/520710

Obermotz, Videospieleclub für Tausch/(ver)-kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14tägige Anzeigen-Heft. DM 2,-/Monat, Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. PC-Engine + 4-Pl. + 3 Joyp. + 9 Spiele, Klassiker, Gunhead, Aeroblaster, Parodius, Splatterhouse, VB oder tausche gg. SNES und Spiele. Tel. 03677/82884 Sebastian

Verk. nagelneues Neo-Geo + 2 Spitzenmodule, Mem. Card + Super Joyboard, Anschlußadapter, Netzteil, alles zus. für nur 1005 DM. Tel. 02129/50246 Verk. Beast III

Verk. 2 Monat altes Neo-Geo mit 2 Joyboards und 3 Modulen, Last Resort, Nam, Magican Lord, NP 1700 DM für 1400 DM. Tel. 06431/45410 nach 19 h

Hilfe! Welchen Befehl muß man bei Hexma eingeben, um schnell vom Schiff zu kommen, bevor es zerstört wird? Echt wichtig Leute. Tel. 0331/963196 ab 19 h

Amiga, PC, M.D. u. Super NES Club, wir verk. u. verleihen, kaufen und tauschen Spiele. Humboldtstr. 2, Augsburg Lechhausen nähe Schlößle. Tel. 719563

Absspielgerät für Automatenplatinen, nur 300 DM, Anschluß über RGB. A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. evtl. Tausch

Hi, tausche C64-Spiele u. GB-Spiele, Amiga-Orig., Jens, Tel. 02325/798671

Kontakte

Master System! Biete Spiel Time Soldiers, Heft Tips & Tricks. Suche Populous, Prince of Persia, R-Type, Patrick Hörenz, Jordanstr. 48, O-8600 Bautzen

Suche Comics Mickey Mouse, Siguro, Ci., Smart usw. Tausch und Verkauf. Zahle bis 1500 DM, PF 5012, Tel. 07541/51913, 7990 Friedrichshafen 5

Kaufe Konsolen und Games für M.D. Super NES/Famicon, Neo Geo, evtl. auch Platinen usw. auch Verkauf. Tel. 02154/40096 Klaus Rosenhahn/Willich

Hallo Freaks. Suche noch PC Kontakte schreibt an: T. Ante, Put M. Ivanica 5, 5700 Zadar. Croatia

Amiga-Software-Club, Gratis Info bei: Jesper Sotensen, Klarinetvej 33, DK 8700 Horsens, Denmark

Obermoz. Videospieleclub für Tausch, (Ver)-kauf, freudige Freaks, alle Systeme, 14tägige Anzeigen-Heft, 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrecht-lich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

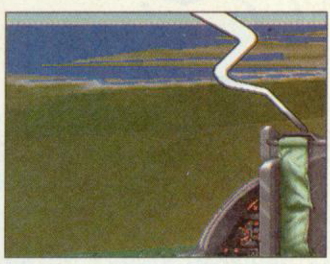
Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

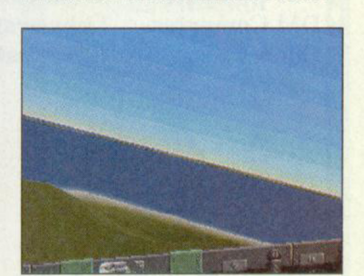
- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).

...steigt...



...umente schaffen Durchblick


Fließende Küsten hinten rechts


Der neue Harrier und das Meer

gut

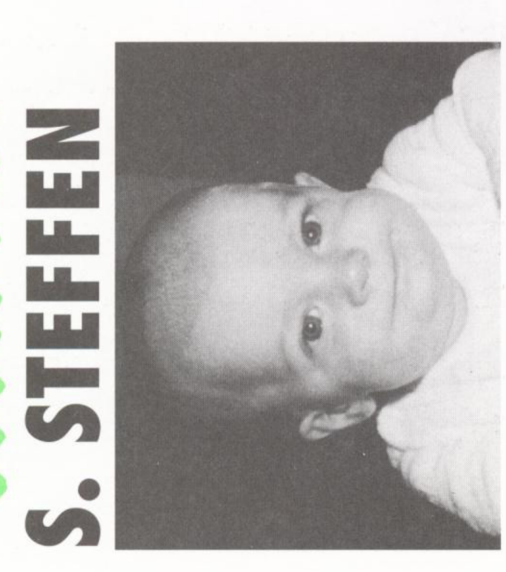
Wie Novalogic's *Commanche*-Designer versuchten die englischen Microprose-Designer Adrian Scotney und Neil Coxhead die Hobbypiloten mit einer lebensechten Landschaft aus der Reserve zu locken. Im Gegensatz zu *Commanche* ist der *Harrier* von der Waffenwahl bis zum Missionsbriefing eine vollwertige Simulation. Doch dafür reißt die eigens entwickelte 3-D-Grafik niemanden mehr vom Katapultsitz. Die Landschaft leuchtet in saftigen Grüntönen, nur Skandinavien ruht in schlichtem Weiß, wirkt aber unnatürlich und unproportioniert. Nach Bäumen, Sträuchern oder anderen landschaftlichen Blickfängen sucht der Pilot leider vergeblich. Auch musikalisch griff Microprose in neue Tasten: Einziger Fehlakkord in der sonst guten Geräuschkulisse ist das Soundkarten-Blubbern der Bordkanone, das an ernstzunehmende Verdauungsprobleme erinnert. Mit abnehmender Entfernung sinkt die Intelligenz der feindlichen Truppen, beim anbrausenden Harrier kraxeln Panzer und SAM-Stationen nur noch desorientiert durchs Fraktal-Gebirge. Trotz dieser Kinderkrankheiten bietet *Harrier Jump Jet* solide Simulationskost. Den ersehnten Senkrechstarter des Jahres darf man nicht erwarten.

...rvisier, denn für graziöse ...ftkämpfe liegt der Senk...chtstarter etwas zu plump in ...r Luft. Habt Ihr Karriereplä..., warten nach dem simplen ...ainingsmode, verschiedene ...nzelmissionen, ein Tagesab...uf, bis zum kompletten Feld...g auf Euch. Euer Cockpit ist ...m obligatorischen Autopilot ...s zur Übersichtskarte mit ...en technischen Finessen ...sgestattet. Eine buchstäblich ...mbastische Waffenauswahl ...ßt feindliche Truppen und ...ugzeuge zittern. Habt Ihr ...ren Flug beendet, werden ...e wesentlichen Aktionen in ...nem Filmmitschnitt ausge...rtet. Nach einer erfolgrei...en Mission bleiben die ...sehnten Beförderungen und ...den nicht aus. Statt sich mit ...rkömmlicher Polygongrafik ... begnügen, verpaßte Micro...ose der Harrier-Simulation ...n neues 3-D-System. Eine echt Fraktal berechnete Oberfläche und besondere Schattierungs-Effekte sorgen für fließende Farbverläufe. Bodenobjekte werden in Polygonentechnik dargestellt. *cd*

Genre: Simulation	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Microprose	
MS-DOS	**69%**
Grafik: 64%	Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er, 640 KByte, VGA	
Unterstützt: Soundblaster, EMS, Adlib, Roland, Maus	
Geplant für: Amiga	

WHO IS WHO?

S. STEFFEN



Jan Sönke Steffen wurde am Unabhängigkeitstag Anno MCMLXX als Stammhalter einer alten und ehrwürdigen Hamburger Kaufmannsfamilie geboren. Seine Kindheit war geprägt von Lego-Steinen, Fischertechnik und Steiff-Tieren. Ablenkung erfuhr er nur durch wüste Kloppereien mit seinem Bruder (bissig!) und kurzen Besuchen des Schulgebäudes. Der dauernde Zustand der geistigen Umnachtung führte zur Entscheidung, eine Banklehre anzustreben. Die zwei tristen Jahre bei einer großen, deutschen Bank ertrug er nur mit Unmengen von Budweiser und Martinis. Seinen Spieltrieb befriedigte er am Atari VCS, VC-20, C 64, MSX, Amiga, PC, Macintosh und allen Nintendo-Konsolen. Diese "Sucht" (Zitat seiner Mutter) wurde schließlich zum Verhängnis: er bewarb sich bei der *POWER PLAY*. Als die Zusage kam, packte er seine Koffer, zog gen Süden und ließ tonnenweise trauernde Mädels und einen Jura-Studienplatz in der Hansestadt zurück.



KLEI

Verk. dt. Super NES, 2 Joypad, Super C., Zelda III (kpl. dt.) Super Aleste, alles mit Garantie, zus. 450 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. Super Nintendo + Mario + Magical Quest (Mickey M.) + Street F. II, F-Zero, Universal Adapter, Tel. 09179/5445 Markus

K.V.T. Super F.-Spiele, habe immer neue Spiele, wie z.B. B. Star Wars. Verk. PC-Engine. Tel. 05455/578 ab 17 h

Tausche Super-NES Module, habe: Turtles, Zelda, Super s., Final F. II, Mystical Quest, Mario Kart, suche: Star Wars. Tel. 0781/38677 19-21 h

Tausche Zelda 3 für SNES gg. a. Games (z.B. Super Prob., Turtles, Parodius) nur dt. Vers. Sascha 0821/528121 oder verk. für 95 DM

Verk. Super NES dt. + Super C., Street F. II, F-Zero, Super Mario, WWF, Joypad, Adapter für 650 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche MD u. S NES Module aller Art. Suche vor allem neue Soft. Suche Mega CD, tausche auch. Tel. 05341/392144 Michael

Verk. S-NES-Spiele je 60 DM, Super Fire Pro, Wrestling, R-Type, YS3 Sould Balder, STG, Drakkhen, Mario World, Robocop III, MD-Spiele. Tel. 09193/5865 abens ab 18 h

Diverses

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks für 1900 DM per NN. Tel. 02562/6933

Informationen über div. Briefspiele bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen, Ettinghausen

PP SATT: Hefte ab 3/89 - 10/92 mit allen Tips zum Durchwühlen für 70 DM. Axel Groß, 7150 Backnang. Tel. 07191/61445 VB

Zahle gut. Suche alle Telematch Hefte. Tel. 08442/2741

Verk. Streetfighter 2-Spielhallen-Standgerät 16 Knöpfe, 2 Hebel, Mon., Jamma-Anschluß, für nur 2000 DM, NP über 3000 DM. Tel. 089/424244

Suche Tauschpartner für PC & Amiga, habe immer alles neue. Schreibt einfach mal an besten mit Liste an: A. Bohl, An der Gumpgersbrücke 20a, 4044 Kaarst 2

Suche und tausche Neo Geo Spiele, suche z Blues Journey, Fatal World, Heros, suche au andere Spiele. Tel. 02251/71288

Kaufe gebr. Videospiele. Tel. 04936/6224

Lynx II + 14 Spiele + Adapter VB 450 DM, Ga Gear, 8 Spiele, VB 450 DM. Tel. 02841/5045 Dragan

Verk. Atari 7800 und 11 Module mit Anl. u Verp. für nur 320 DM. Tel. 0221/785660. Cl stian Schreiber, Sinnersdorferstr. 76, 5 Köln

Tausche Mega Man III gg. Tiny Toons o Castlevania III. Tel. 06322/62439 Katja

Suche Spiele für folgende Konsolen: Sega Me Drive, Master, Famicon, Nintendo, PC E., Ro Kerber, RDSCG. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. T 0431/641670

Verk. NES mit 8 Spielen, darunter SMB3, Me Man II, Zelda usw. mit 4 Score und 4 Contro für 450 DM, NP 800 DM. Tel. 06132/845 Ingelheim am Rhein

Kaufe Super NES Module alles anbieten, ve MD mit 12 Spielen 590 DM. Tel. 09908/451

Suche S. Famicon m. Spielen, kaufe und ve Spiele fürs Neo Geo, suche M.D. m. Spiel Tel. 0451/81955 ab 16.30 h

Kaufe, verk., tausche Neo Geo Spiele, Famic Spiele, M.D. Spiele, NES-US, dt. Spiele, Se Master, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 045 71497 ab 17 h Andreas

Verk. Sega Master System + 2 Controller, Pa 3 Spiele, für ca. 140 DM, und Spiele S Fiebach, Im Sellerts 23, 6101 Brensbach. T 06161/2047 ab 17 h

Suche für Atari 2600 die Spiele Fathm Endura, Keystone Kapers, Pressure, Cook Battle Zone, Star Battle, Sky Links u Moonsweeper. Tel. 07543/1230 Helmut

Suche Telefonkarte Michael Jacksons und dere. Außerdem suche ich Pins und stecknadeln, Hans Engelmann, Nienkemper 49, 1 Berlin 37. Tel. 030/8174350 abends

Verk. S. Famicon, RGB, 60 Hz, US Adapte Pads, Netzteil, 4a 319 DM, S. Mario alles wählbar 69 DM, PCE Afterburner 69 DM, N Kong Classic 69 DM. Holger abends. Tel. 02 520710

Obermotz, Videospieleclub für Tausch/(v kauffreudige Freaks. Alle Systeme, 14täg Anzeigen-Heft. DM 2,-/Monat, Infos: T. Wi A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Wichtige Hinw für alle Kleinanzeigeni

- Kleinanzeigenaufträge **ohr Rückseite der Karte** sowi **nummer** können leider **nic**
- Zur Bezahlung von Kleinar **keine Fremdwährungen** r
- Bitte achten Sie auch dara **vollständig ausgefüllt** sin

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❐ Ja ❐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Deine Lieblingsspiele? H.E.R.O. (VCS), Jump Man, Miner 2049er, Spelunker (C64), Lode Runner, Air Heart (Apple 2), Nemesis (MSX), Maniac Mansion, Space Quest 3, Shanghai (Amiga), Hitchhiker's Guide (von Infocom), Moon Patrol, Skramble (Arcade), Indy 4 (MS-DOS), Mario 3 (NES) und Super Star Wars (SNES)

Was wäre für dich das größte Unglück? George Lucas dreht keine weiteren Star-Wars-Filme.

Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? In einer Sommernacht im Cabriolet um die Alster düsen, neben mir Linda Evangelista und auf dem Rücksitz Christy Turlington, Sean Young und Rosanna Arquette.

Deine Lieblingsmaler? Jean-Claude Mézières, Ralph McQuarrie und André Franquin

Deine Lieblingsmusiker? ABC, Duran Duran, Billy Idol, Wendy & Lisa, Heaven 17, John Williams und DJ Momme

Deine Lieblingsschriftsteller? Lucas, Adams, Dailey, Lindgren, Comics: Franquin, Hergé, Jacobs, Christin, Cosey

Deine Lieblingsfilme? Alle Star-Wars-Episoden, Indy 1 und 3, Der weiße Hai, Tanz der Vampire, Frantic, Splash, Breakfast Club, El Dorado, Star Trek 4, Twin Peaks-Pilotfilm und M*A*S*H (von den letzen drei auch die TV-Serien, außerdem Magnum, Tour of Duty und Batman)

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Sie sollte mich vergöttern.

Deine Lieblingsbeschäftigung? Bei Marc im "Cenario" mit einem guten Freund staubtrockne Martinis kippen.

Auf was kannst Du verzichten? Quietschbunte Cocktails mit Sonnenschirmchen.

Dein Lieblingsprogrammierer? Two Guys From Andromeda, David Crane und Steve Mertzky

Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? George Lucas oder David Lynch (für eine Fortsetzung von Twin Peaks)

Dein erstes Spiel? Pong

Welche Gestalt der Softwareszene verabscheust Du am meisten? Alle unfairen Endgegner.

Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Den Sieg der Rebellenallianz in der Schlacht um Endor.

Wer oder was hättest Du sein mögen? Han Solo

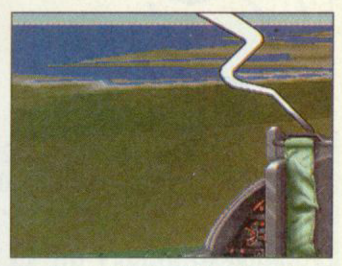
Dein Lieblingscomputer? Eine Turbo NeXTStation Color oder ein Macintosh Quadra

Dein Motto? Die Macht ist mit uns.

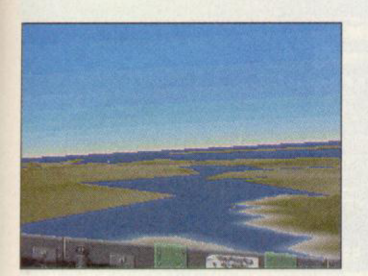
Wer hoch steigt...

Der Blick über die linke Schulter





Fließende Küsten hinten rechts



Pseudoreal: Fraktale Landschaft

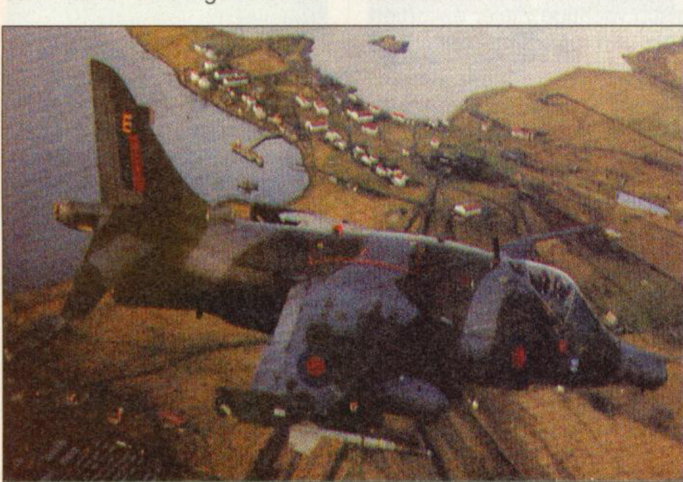
Informationsflut: HUD-Display und Instrumente schaffen Durchblick



Der neue Harrier und das Meer

Harrier Jump Jet

Nach und nach kommen die von Microprose angekündigten Simulationen an oder besser in die Luft: Die *F-15 Strike Eagle 3* dreht ihre luftigen Runden, die *Taskforce*-Flotte liegt sicher vertäut im Hafen. In dem Bund der Dritte ist *Harrier Jump Jet*, der nun seine ersten Testflüge absolviert. Die technische Konstruktion des Harriers ist eine der imposantesten Entwicklungen der militärischen Luftfahrt. Durch verdrehbare Triebwerke kann die Maschine fast senkrecht starten, bei der Air Force hovering genannt. Außerdem werden die äußeren Fahrwerke nicht eingezogen, sondern einfach nach hinten angeklappt. Konzeptionell füllt der Harrier dadurch die Lücke zwischen Helikoptern und "echten" Flugzeugen. Für die Spieldesigner der englischen Microprose-Familie Grund genug, dem Harrier eine eigene Simulation zu widmen. Vor dem Start entscheidet Ihr Euch zwischen der Royal Air Force und den amerikanischen Marine Corps. Die Briten bevorzugen die GR7-Variante des Harriers, die Amerikaner die AV8B. Der wesentlichste Unterschied ist die Nachttauglichkeit der GR7. Bei der Konfiguration Eurer Maschine legt Ihr, den Realismus Eures Fluges, einschließlich der Waffen und die Spitzfindigkeit Eurer Gegner fest. Drei Einsatz-Szenarios erwarten Euch: Der zu den Akten gelegte Falklandkonflikt, eine fiktive Auseinandersetzung über Skandinavien und der hoffentlich ausbleibende Krieg um Hong Kong. Habt Ihr es besonders eilig, könnt Ihr mit einem Dogfight-Mode Jump Jet Luft schnuppern. Bringt Ihr etwas mehr Zeit mit, erwartet Euch eine Palette von unterschiedlichen Missionen. Dabei sind meist Bodenziele im Harriervisier, denn für graziöse Luftkämpfe liegt der Senkrechtstarter etwas zu plump in der Luft. Habt Ihr Karrierepläne, warten nach dem simplen Trainingsmode, verschiedene Einzelmissionen, ein Tagesablauf, bis zum kompletten Feldzug auf Euch. Euer Cockpit ist vom obligatorischen Autopilot bis zur Übersichtskarte mit allen technischen Finessen ausgestattet. Eine buchstäblich bombastische Waffenauswahl läßt feindliche Truppen und Flugzeuge zittern. Habt Ihr Euren Flug beendet, werden alle wesentlichen Aktionen in einem Filmmitschnitt ausgewertet. Nach einer erfolgreichen Mission bleiben die ersehnten Beförderungen und Orden nicht aus. Statt sich mit herkömmlicher Polygongrafik zu begnügen, verpaßte Microprose der Harrier-Simulation ein neues 3-D-System. Eine echt Fraktal berechnete Oberfläche und besondere Schattierungs-Effekte sorgen für fließende Farbverläufe. Bodenobjekte werden in Polygonentechnik dargestellt. *cd*



Im direkten Vergleich mit dem Original bleibt die Simulation blaß.

gut



Wie Novalogic's *Commanche*-Designer versuchten die englischen Microprose-Designer Adrian Scotney und Neil Coxhead die Hobbypiloten mit einer lebensechten Landschaft aus der Reserve zu locken. Im Gegensatz zu *Commanche* ist der *Harrier* von der Waffenwahl bis zum Missionsbriefing eine vollwertige Simulation. Doch dafür reißt die eigens entwickelte 3-D-Grafik niemanden mehr vom Katapultsitz. Die Landschaft leuchtet in saftigen Grüntönen, nur Skandinavien ruht in schlichtem Weiß, wirkt aber unnatürlich und unproportioniert. Nach Bäumen, Sträuchern oder anderen landschaftlichen Blickfängen sucht der Pilot leider vergeblich. Auch musikalisch griff Microprose in neue Tasten: Einziger Fehlakkord in der sonst guten Geräuschkulisse ist das Soundkarten-Blubbern der Bordkanone, das an ernstzunehmende Verdauungsprobleme erinnert. Mit abnehmender Entfernung sinkt die Intelligenz der feindlichen Truppen, beim anbrausenden Harrier kraxeln Panzer und SAM-Stationen nur noch desorientiert durchs Fraktal-Gebirge. Trotz dieser Kinderkrankheiten bietet *Harrier Jump Jet* solide Simulationskost. Den ersehnten Senkrechtstarter des Jahres darf man nicht erwarten.

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 69%

Grafik: 64% **Sound:** 47%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, EMS, Adlib, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

Daneben gegriffen



Trotz weniger Details ist die 3-D-Grafik ziemlich langsam

Reach for the Skies

Schon vor fast 1½ Jahren präsentierte das englische Softwarehaus Rowan (*Flight of the Intruder*) der Fachpresse die erste Version der Simulation *Reach for the Skies.* Der Zusammenbruch des Medien-Imperiums Maxwell brachte auch dem Softwarehaus Mirrorsoft, bei dem *Reach for the Skies* erscheinen sollte, das vorzeitige Aus. Jetzt fliegt die Simulation unter den schützenden Schwingen des Medienmultis Virgin auf den hiesigen Landepisten ein.

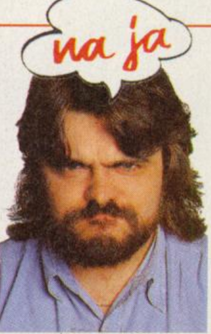
Ihr steuert wahlweise auf britischer oder deutscher Seite Kampfflugzeuge (zum Beispiel die Me-109 und die Spitfire) und Bomber (He-111) des zweiten Weltkriegs durch Einzelmissionen, oder fliegt die komplette Luftschlacht um England nach. Je nach gewählter Flugzeugart gibt's verschiedene Aufträge: Entweder werft Ihr Bomben auf strategisch wichtige Ziele, eskortiert Kollegen (auf deutscher Seite) oder fangt feindliche Maschinen ab (als Engländer).

Die Umgebung ist in herkömmlicher 3-D-Grafik - sprich in Polygonen - zu sehen. Nur bei Explosionswolken findet die Bitmap-Technik Verwendung. Auf Knopfdruck gibt´s verschiedene Ansichten. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 53%

Grafik: 58% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, VGA
Geplant für: –



Mit *Reach for the Skies* haben sich die Entwickler selbst ein Bein gestellt - leider kommt das Programm viel zu spät. Vor 18 Monaten, als das Spiel zum ersten Mal vorgestellt wurde, ernteten die Programmierer noch einen Achtungserfolg. Heutzutage, wo Simulationen wie *Aces of the Pacific* oder *F-15 Strike Eagle 3* den digitalen Himmel beherrschen, mutet das Rowan-Produkt wie ein Relikt aus den Tagen der Gebrüder Wright an. Die 3-D-Grafik bietet kaum Details und ist vergleichsmäßig langsam. Damit werden die fixen Flieger zur trägen Vogelschar degradiert. Schlimmer als die mäßige Technik sind andere Schnitzer. Beispielsweise digitale Instrumente (immerhin abschaltbar) in einem Jagdflieger der 40er Jahre...



Elf

Normalerweise sind PC-Besitzer schon dankbar, wenn Sie für Ihren Rechner ein Geschicklichkeitsspiel im Laden finden. Die Umsetzung von *Elf* ist jedoch keine große Bereicherung für die Spielesammlung. Grafisch ziemlich flott, geht's auf dem Spielfeld zu chaotisch zu, um für das nötige Vergnügen zu sorgen. Zu oft wird der Held Opfer wild auftauchender Gegner ohne eine faire Chance zu haben. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark
MS-DOS 48%
Grafik: 62% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer



Robocop 3

DIDs mäßige Vektoraction baut auf PCs erheblich ab. Die Grafik ist zwar wunderbar schnell (auf 486ern zu rasant), spielerisch langweilen wir uns mit dem Gesetzeshüter allerdings mächtig: ballern, laufen, ballern, fliegen. Von Abwechslung keine Spur. Zudem ging die deutsche Übersetzung dermaßen in die Hose, daß die 3-D-Hatz unfreiwillig komisch wird. Nur für hartnäckige Klone-Cop-Fans. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 100 Mark
MS-DOS 44%
Grafik: 74% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel



Campaign

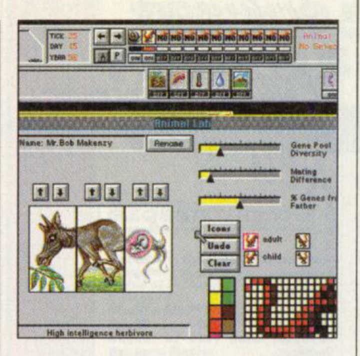
Empires Simulation der wichtigsten Schlachten des 2. Weltkriegs bietet neben einem, an *M4-Sherman* erinnernden Simulationspart allerlei Strategiespielelemente. Auf einer Karte klicken wir uns von Feldzug zu Feldzug, bauen in Fabriken neue Einheiten und bombardieren mit der Artillerie, Marine oder RAF (Royal Air Force) Feindeinheiten in Grund und Boden.

Die eigenen Bodenstreitkräfte werden mittels Waypoints bewegt. Treffen wir auf einen Feind, läßt sich dieser gemütlich aus der Distanz beschießen oder in einer Minischlacht zur Strecke bringen. Die kleinen Scharmützel werden auf Wunsch per Hand gesteuert. Dabei setzt Ihr Euch in einen Panzerturm, bewegt auf Knopfdruck Turm, Kanone oder Ketten und ballert den Nazis reihenweise die Panzer vom Feld.

Spielerisch gibt *Campaign* dabei nicht mehr her als eine verschossene Panzergranate: Popelige Grafik im Strategieteil, nervige Steuerung im Simulationspart. Allein die Grafik während der Panzergefechte ist gelungen, täuscht aber über die Langatmigkeit der Scharmützel nicht hinweg. Strategische Entscheidungen werden selten gefordert – taktischen Tiefgang suchen wir mit der Lupe. Im Endeffekt besticht *Campaign* mit dilletantischer Aufmachung und schlechter Spielbarkeit. *kn*



Genre: Simulation
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 100 Mark
MS-DOS 42%
Grafik: 46% Sound: 12%
Schwierigkeit: schwer



Sim Life

Eure persönliche Schöpfungsgeschichte könnt Ihr mit Maxis neuer Simulation *Sim Life* nun auch auf DOS-Rechnern gestalten.

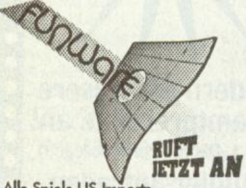
Grafisch ist die PC-Variante weitgehend identisch mit der Original-Mac-Version. Ob Ihr die Welt mit fliegenden Elefanten, zahmen Löwen oder fleischfressenden Blumen bevölkert, ist egal. Wichtig ist lediglich, daß Ihr eine lückenlose Nahrungskette bildet. Ein Genlabor ist dabei Ausgangspunkt für die Belebung des Planeten. Ausgestattet mit zahlreichen Tabellen, Karten, Schalttafeln und Schiebereglern bestimmt Ihr Klimazonen, variiert die Schwerkraft der Welt, definiert Luftfeuchtigkeit und baut aus Chromosomen Pflanzen und Tiere. Ihr könnt innerhalb von Sekunden Jahre verstreichen lassen, den Wechsel der Jahreszeiten nach Belieben definieren und die Evolution über viele Generationen verfolgen. Freilich ist die Welt in *Sim Life* nicht ganz so komplex wie unsere reale Welt – aber in sich ist das Programm stimmig und die Abläufe sind wissenschaftlich logisch. Wer will, kann auf seiner Welt auch eine Flutwelle oder ein Erdbeben auslösen und beobachten, wie dadurch die Evolution beeinflußt wird.

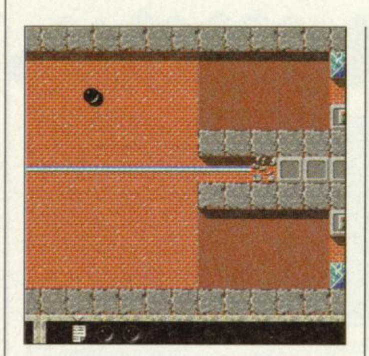
Interessant: Die menschliche Zivilisation zählen die *Sim Life*-Designer zu den Umweltkatastrophen. *mn*



Genre: Simulation
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 70 Mark
MS-DOS 79%
Grafik: 72% Sound: 39%
Schwierigkeit: mittel







Oxyd

Dongleware ist eine faire Vertriebsart für Software: Die Spiele dürfen (und sollen) frei kopiert werden. Erst nach einigen Levels wird die Eingabe eines Codes verlangt - den könnt Ihr in einem speziellen Buch auf 140 Seiten nachschlagen. Dieses "Dongle" muß allerdings gekauft werden.

Bei *Oxyd* müßt Ihr mit einer Kugel jeweils zwei farblich übereinstimmende *Oxyd*-Steine anstoßen. Die Farbe wird erst nach dem sanften Rempler offenbahrt. Hört sich einfach an, ist es aber nicht: Die durch Paßwort anwählbaren 100 Levels sind teilweise mehrere Bildschirme groß und vollgestopft mit Spielelementen und Schikanen. Tödliche Monster, tiefe Abgründe und brutzelnde Laser wollen der kleinen Kugel Böses. Unbeholfen ist diese jedoch nicht: Sie kann zum Beispiel dank drehbarer Spiegel die Richtung des Laserstrahls ändern oder Regenschirme aufnehmen und so über Abgründe segeln.

Ihr dürft zwei Computer über Nullmodemkabel oder Telefonnetz zusammenstöpseln und paarweise rollen – 100 weitere Level sind speziell auf zwei Spieler zugeschnitten.

Die Spielstufen sind abwechslungsreich und gut ausgetüftelt, aber verlangen vom Spieler (zu) viel Geduld. Auf Dauer nervt es gewaltig, nach 20 Minuten Levelerforschens in einen Abgrund zu fallen und das Level nocheinmal zu beginnen. Zudem ist *Oxyd*, trotz hoher Auflösung grafisch extrem trist und unattraktiv. Auch in dieser hohen Auflösung könnte man mit einer VGA-Karte wesentlich schönere Grafiken zustande bringen (siehe *The Incredible Machine*). Trotzdem gibt es sicher ausdauernde Knobelfreunde, denen dieses Programm den Schlaf raubt. Zudem gewinnt *Oxyd* im Zweispielermodus erheblich an Reiz. Probieren kostet nichts. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dongleware
Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS 54%

Grafik: 23% Sound: 19

Schwierigkeit: schwer



Dynatech

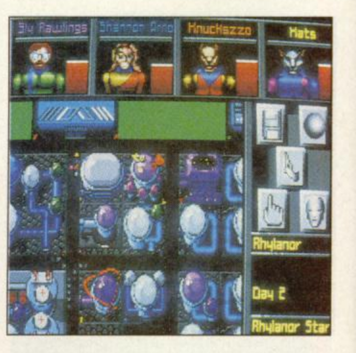
Wer von *Millenium 2.2* nicht genug bekam und bei *Deuteros* die Handelsfinessen vermißte, der wird mit *Dynatech* zufrieden sein. Das Zukunftsszenario ist frisch, das Echtzeit-Handelssystem kompetent und reichhaltig, und die simultane Zweispieleroption sorgt nachhaltig für Streß. Ein solides Wirtschaftsprogramm aus deutschen Landen mit spärlicher Raketengrafik. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 48% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel



Megatraveller 2

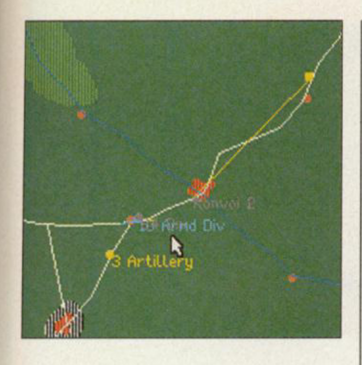
Marc Millers fantastisches Szenario kann als Amiga-Version nicht überzeugen. Leider hat man auch im zweiten Teil das Kampfsystem nicht in den Griff bekommen. Taktische Kämpfe sucht man vergebens, das Raum-Fightsystem ist eine herbe Enttäuschung. Das komplizierte Benutzer-Interface des ersten Teils wurde zwar verbessert, kommt aber nicht übers Science-fiction-Mittelmaß hinaus. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 110 Mark

AMIGA 56%

Grafik: 54% Sound: 27%

Schwierigkeit: schwer



Campaign

Trotz Nachladezeiten spielt sich die Amiga-Version eine Idee besser als die MS-DOS-Variante. Grafisch geht's im Simulations-Part etwas schlichter zu, dafür läßt sich auf der Karte mehr erkennen. Wieder quälen wir uns mit der frechen Steuerung und jagen seltsam agierende Feindeinheiten. Strategisch auf dem Gefrierpunkt, laden lediglich die Kampfsequenzen zum gemütlichen Panzerfahren ein. *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 44%

Grafik: 46% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer



Der Patrizier

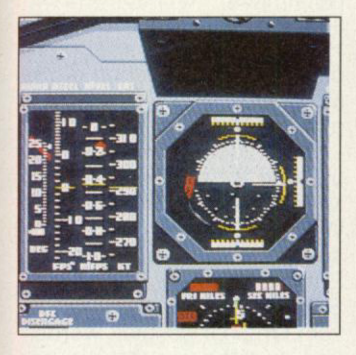
Ascons Edelsimulation macht auch auf dem ST eine glänzende Figur. Die gründlich recherchierte Einführung in die Zeit der Hanse besticht durch barock-prächtige Grafik und ein ausgetüfteltes Wirtschaftssystem, das auch Spezialisten zufriedenstellt. Alle wichtigen Ereignisse der Epoche wurden in's Spiel eingebaut und spiegeln sich in den Preisen wieder. Wirtschafts-Fans müssen zugreifen. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Ascon
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 76%

Grafik: 74% Sound: 54%

Schwierigkeit: einstellbar



Shuttle

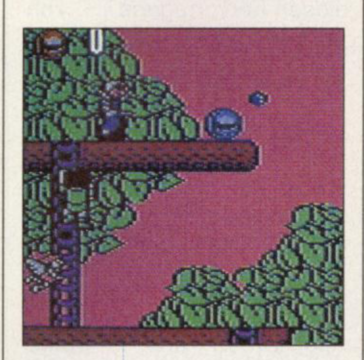
Zum Glück muß Wernher von Braun das nicht mehr erleben. Vector Grafix hat mit der Raketensimulation eine stilechte Weltraumschlafpille hingelegt. Die Wartezeiten auf dem Amiga verlängern sich sogar noch einmal. Bei jedem Knopfdruck auf der *Shuttle*-Tastatur wird nachgeladen. Die wenigen Missionen sind zum Gähnen langweilig. Nur für Astronauten, die sehr viel Zeit haben. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 46%

Grafik: 32% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar



Hook

Hook ist die üble Umsetzung eines mäßigen Titels, der in dieser Form auf dem Game Boy zu sehen war. Peter Pan hüpft lustlos im Nimmerland umher, weicht Feinden aus und sticht mit dem Messer zu. Die Grafik ist zu farblos, die Musik zu nervig und das Spiel zu schwer – mir fallen auf Anhieb Dutzende von uralten C-64-Spielen ein, die dieses Programm technisch und spielerisch überragen. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 60 Mark

C 64 35%

Grafik: 30% Sound: 33%

Schwierigkeit: schwer

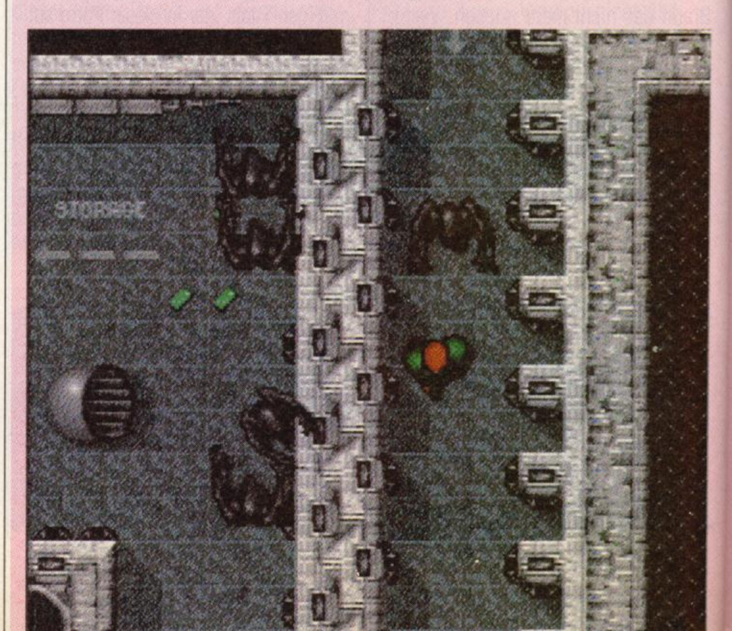
Scenery Corner

Die Welle der Zusatz-, Szenario-, und Bonusdisketten schwappt ungebrochen über die gebeutelte Spielerschar hinweg. Ob neue Bahnhöfe für *A-Train*-Begeisterte, frisches Actionfutter für Alienjäger (*Alien Breed*) oder eine neue Fußballsaison für *Sensible-Soccer*-Kicker: Der Nachschub an zusätzlichen Scenery-Disketten reißt nicht ab. Wie so oft, wird dem Spieler mehr Schein als Sein vorgegaukelt, denn nicht alle Zusatzdisketten halten, was die vollmundige Werbung verspricht. Deshalb vergeben wir, je nach spielerischem Nutzwert, Wertungen nach dem Schulnotenprinzip. Die Palette reicht von mangelhaft über für Fans, durchschnittlich und empfehlenswert bis zum grandiosen hervorragend. mh

Alien Breed Special Edition '92

Seit der Veröffentlichung des Originalspiels *Alien Breed* Anfang letzten Jahres trudelte im englischen Softwarehaus Team 17 tonnenweise Post ein. Die Masse der *Alien-Breed*-Fans wollte mehr: Sie beschwerte sich vor allem über die magere Level-Anzahl und über den nicht eben anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad. Team 17 reagierte sofort und bastelte im Laufe des Jahres eine überarbeitete Version des Kassenschlagers zusammen, die sich gewaschen hat. Jetzt wetzt Ihr, wahlweise mit einem feuerkräftigen Kumpel, in satten zwölf Levels, die zudem doppelt so umfangreich sind wie die des Originals Aliens Brut hinterher. Zudem wurden einige kleine, aber feine Änderungen vorgenommen: Eure Mannen dürfen endlich unbegrenzt viele Schlüssel tragen und Türen mittels Beschuß öffnen. Der Schwierigkeitsgrad wurde ebenfalls etwas höher angesetzt, wobei die *Special Edition '92* wie das Original nie unfair wird. Da sich die zwölf Levels nicht an einem freien Nachmittag durchspielen lassen, wurde dem Spiel ein Paßwortsystem spendiert, das die ohnehin schon große Motivation noch um einiges auffrischt.

Alien-Breed-Fans kommen um den Kauf dieses kleinen Meisterwerks nicht herum. Wer das Original nicht kennt, sollte auch reinschauen: Erstens kann die *Alien Breed Special Edition* unabhängig vom Original gespielt werden und zweitens kostet sie nur schlappe 30 Mark. 1 MByte muß Euer Amiga jedoch sein Eigen nennen. *kn*





Sensible Soccer gibt's jetzt mit aktuellen Mannschaften

1992/93 Season Edition

Sensible Software State-of-the-Art-Fußball bekommt weniger eine Scenery-Diskette, als viel mehr ein Update spendiert. Natürlich sind in der neuen Version alle Mannschaften der Saison 1992/93 enthalten. Zusätzlich wurde jedoch noch ein wenig am eigentlichen Spiel gebastelt. So darf der Torwart den Ball jetzt nicht mehr in die Hand nehmen, wenn er ihn von einem seiner Spieler zurückgepaßt bekommt. Fußballfans dürfen sich in Zukunft an gelben und roten Karten erfreuen – selbst Spielsperren stehen auf der Tagesordnung. Um im Weltcup mitzuspielen, müssen in der neuen Version Qualifikationsspiele abgehalten werden und für Anfänger gibt's die neue Trostliga sowie das "Versager"-Turnier mit schwächeren Gegnern.

All diese Änderungen sind ab sofort in den neu gekauften *Sensible-Soccer*-Spielen enthalten. Wer die vorangegangene Version aktualisieren will, schickt seine Disketten an den Hersteller zurück und erhält nach Entrichtung eines geringen Geldbetrages (ca. 20 Mark) die neue Version. *kn*



A-Train Construction Set

Die Bundesbahn fährt frohgemut ins Defizit, wir basteln mit *A-Train* an einer tragfähigen Alternative. Lokführer, die schon in allen eingebauten Szenarios des Mutterprogramms die Börse gesprengt haben, können sich jetzt eigene Herausforderungen basteln. Mit dem *A-Train Construction Set* baut Ihr Eure Wunschlandschaften, plant ein Schienennetz und plaziert Städte und Industrieanlagen.

Zusätzlich zu den zahlreichen Designwerkzeugen werden sechs Beispielszenarios angeboten, die es zu meistern gilt. Natürlich könnt Ihr nun auch die finanzielle Seite des Bahngeschäfts nach eigenem Geschmack verändern und beeinflussen. Für den *A-Train*-Fan das ultimative Werkzeug – leider nicht ganz billig. *vw*

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Sensible Soccer 1992/93 Edition	Renegade	Amiga, ST	80 Mark 20 Mark (Update)	empfehlenswert
Alien Breed Special Edition '92	Team 17	Amiga	30 Mark	hervorragend
A-Train Construction Set	Maxis	MS-DOS MAC	60 Mark	empfehlenswert

Compilation Corner



Bei Activision scheint der große Hausputz ausgebrochen zu sein. In diesem Monat finden wir nicht nur den zweiten Teil der hochkarätig besetzten Infocom-Sammlung, sondern zwei weitere großformatige Boxen mit interessanten Programmen. Die anderen vielversprechenden Kandidaten dieses Monats kommen aus dem Hause UBI-Soft, schon immer ein ergiebiger Lieferant von Spielesammlungen. *vw*

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Battletech	Activision	120 Mark	MS-DOS	für Fans
SCI-FI	Activision	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Lost Treasures of Infocom Teil 2	Activision	130 Mark	MS-DOS	hervorragend
Air Commander	UBI-Soft	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Strategy Masters	UBI-Soft	100 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich
Strategy Masters	UBI-Soft	110 Mark	MS-DOS	für Fans
Combat Classics	Empire	90 Mark	Amiga MS-DOS	empfehlenswert
Power Hits	Activision	80 Mark	C 64	durchschnittlich

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

Battletech

Ein Muß für alle Battletech-Freaks. In der gleichnamigen FASA-Compilation findet Ihr die beiden Infocom-Rollenspiele *The Crescent Hawk's Inception* und *The Crescent Hawk's Revenge*. In beiden Programmen steuert Ihr die unterschiedlichsten Großroboter über eine Landkarte, führt taktische Gefechte aus der Vogelperspektive und löst eingebaute Adventure-Rätsel. Leider konnte das angestaubte Spielprinzip im Test nicht ganz überzeugen. Während sich der erste Teil noch ganz passable 59 Prozent erkämpfte, brachte es die Fortsetzung nur auf schlappe 37 Zähler und ist damit nur noch für Freaks interessant. Viel netter ist da schon der dritte Kandidat der Sammlung. In der Activision Eigenentwicklung *Mechwarrior* steuert Ihr Eure Battlemechs in einem 3-D-Simulator auf das Planetenschlachtfeld. Die EGA-Grafik hat zwar schon zwei Jährchen auf dem Bukkel, trotzdem macht es Spaß mit einem Marodeur ein paar Locusts zu grillen. Wer auf solcherart Sport steht, sollte mal reinschauen. Wer nichts mit FASAs Roboterspielen und Büchern am Hut hat, darf die Blechkistensammlung vergessen.



SCI-FI

Unter dem Deckmantel der Sciencefiction bietet uns Activision gleich fünf Programme zum Spielen an. Schließlich wollen die Regale gelehrt werden. Warum sich auch der Fantasy-Langeweiler *Prophecy* in die Packung geschmuggelt hat, bleibt ein Geheimnis der Marketing-Abteilung von Activision. Ab in die wirkliche Zukunft geht es erst mit *Circuits's Edge* — Infocoms letzter Adventure-Zuckung. In George Alec Effingers Cyberpunk-Geschichte sucht Ihr einen Mörder, redet mit insgesamt zehn Verdächtigen und besucht 60 Grafiken. Leider nur gehobener Durchschnitt, der heute im reichhaltigen Angebot nicht mehr mithalten kann. In Activisions *Deathtrack* brettert Ihr mit einem Düsengleiter über einen 3-D-Parcours und ballert was das Zeug hält. Technisch und spielerisch zum Gähnen. Ähnlich bescheiden das Bild von *Tongue of the Fatman*, einem futuristischen Prügelspiel.

Der netteste Kandidat in der zukünftigen Sammlung ist *Mines of Titan*. In der 16-Bit-Version des C-64-Gruftis *Mars Saga* marschiert Ihr mit bis zu fünf Charakteren durch ein Labyrinth und meuchelt Androiden. Nicht sehr abwechslungsreich, aber Spaß machts trotzdem.

Compilation Corner

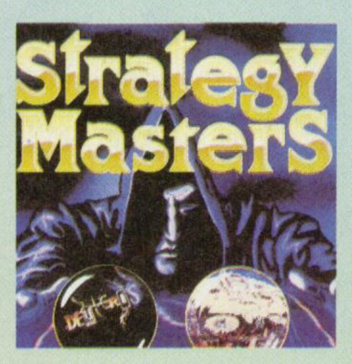


The Lost Treasures of Infocom Teil 2

Text-Adventure-Freunde werden in letzter Zeit fürstlich bedient. Activision sei Dank — Ihr könnt Eure Infocom Sammlung nun fast vervollständigen. Eine Gelegenheit, die man nicht ungenutzt verstreichen lassen sollte. Mit *Cutthroats, Wishbringer, Seastalker, Trinity, Hollywood Hijinx, Nord and Burt, Plundered Hearts, Border Zone, Sherlock* und *Bureaucracy* im zweiten Teil ist die Infocom Produktpalette fast komplett. Einzig Steve Meretzkys *Leather Goddesses of Phobos* fehlt noch zum totalen Text-Adventure-Glück.

Air Commander

Die richtige Sammlung für harte Fliegerherzen, die mal so richtig aus dem vollen schöpfen wollen. UBI-Soft hat gleich fünf fliegende Kampfmaschinen zu einem Simulations-Packet verbandelt. Da mehr als die Hälfte aller angebotenen Flieger aus dem oberen Wertungshimmel kommen, kann der hoffnungsvolle Jungpilot ohne Bedenken in die Lüfte steigen. Unter anderem gehen die *F-15 Strike Eagle* von Microprose, der *F-16 Combat Pilot* von Digital Integration und der *Fighter Bomber* von Activision an den Start. Zusätzlich gibt's für den *Fighter Bomber* eine "Mission Disc", und die nicht ganz gelungenen *F14* und *Apache Strike* von Activision. Trotzdem als Nostalgie-Packet Hobbyfliegern und Quereinsteigern zu empfehlen.



Strategy Masters

Bis auf das immer noch geniale *Populous* von Großmeister Molyneux, ist es mit den Strategiemeistern nicht so weit her. Der Strategie-Wirtschafts-Mix *Deuteros* konnte ebensowenig überzeugen, wie der Vorgänger *Millennium 2.2.* Auch das 3-D-Action-Adventure *Hunter* wirft nur magere 46 Wertungspunkte in die Waagschale und kann das Ruder nicht herumwerfen. Etwas freundlicher wird das Gesicht bei dem Fantasy-Strategiespiel *Spirit of Excalibur* und auch der *Chessplayer 2150* kann überzeugen.

Eine große Warnung an alle PC-Besitzer. In Ihrer Version werden *Hunter* und *Deuteros* durch die beiden Impressionsgurken *Cohort* und *Merchant Colony* ersetzt, und das darf man keinem zumuten.

Combat Classics

Höchst kurzweilig, was Empire in das "Combat"-Paket gepackt hat. Alle drei Spiele pendeln in den mittleren Wertungs-Siebzigern und sind zu empfehlen. Piloten erfreuen sich an der guten alten *F-15 Strike Eagle 2.* Taucher gehen mit Electronic Arts *688 Attack Sub* auf höchst interessante und ansprechende Tauchfahrt. Ihr könnt sowohl auf russischer als auch auf amerikanischer Seite die Tiefsee unsicher machen. Wer mehr auf Panzer steht, tuckert mit *Team Yankee* durch ein fiktives Deutschland und zeigt es den Kommunisten mal so richtig. Abgesehen von der dämlichen Story, ein buntes, recht simples Strategiespiel. Dank der beiden bereits oben erwähnten Simulationen ist die Packung trotzdem empfehlenswert.

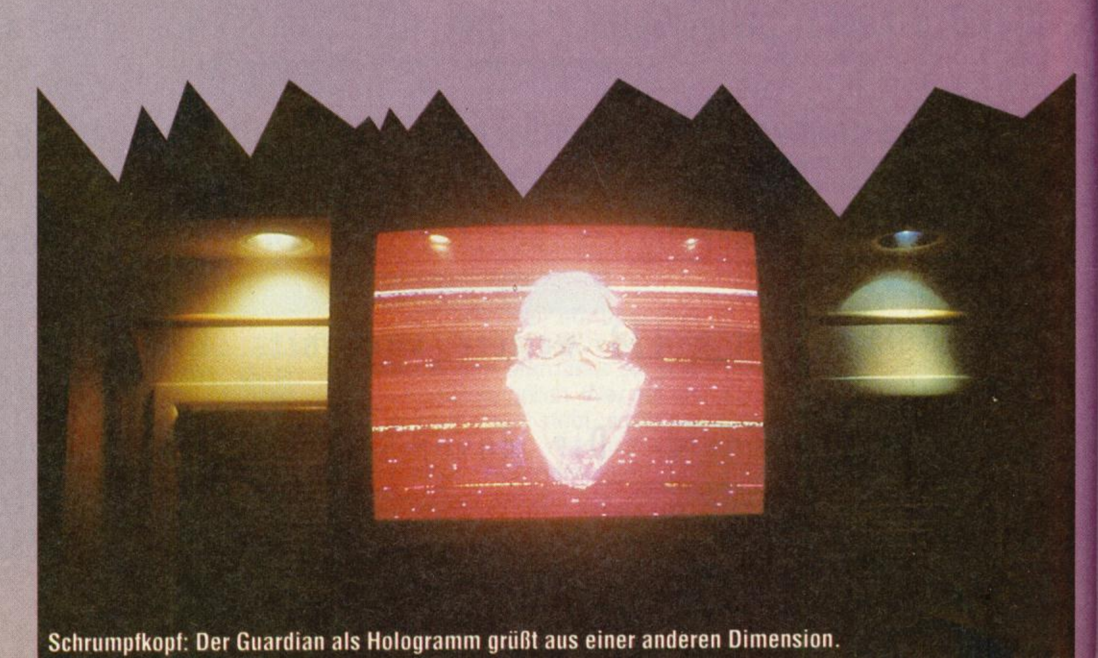
An Halloween steigen die Verstorbenen aus ihren Gräbern: Computerzauberer Richard Garriott lud in sein privates Geisterhaus und Volker bekam eine interaktive Gänsehaut.

ES SPUKT

Der 30. Oktober ist der Tag des großen Kürbis. In allen amerikanischen Vorgärten liegen die ausgehöhlten, orangefarbenen Riesenkugeln und leuchten den erschrockenen Spaziergänger aus gezackten Augenhöhlen an. Wilde Gestalten, Skelette und Monster machen die Nachbarschaft unsicher, überall wird gefeiert und gegrölt.

Was bei uns der Karneval, ist in Amerika die Nacht vor Allerheiligen – Halloween. Wie wir spätestens seit John Carpenters gleichnamigem Splatter-Klassiker wissen, geht's dabei allerdings nicht besonders christlich zu. So richtig Spaß kommt erst auf, wenn man als Monster verkleidet durch die Gegend toben und Leute erschrecken darf. Logische Steigerung sind die "Haunted Houses", also Geisterhäuser, die zu eben diesem Zweck in fast allen amerikanischen Städten aufgebaut werden. Der Unterschied zu den bundesdeutschen Geister-

© DG 1992



Schrumpfkopf: Der Guardian als Hologramm grüßt aus einer anderen Dimension.

Ein Lord mit Visionen

Trotz des aufregenden Geistertrubels hatten wir Zeit, mit Richard Garriott einen kleinen Mitternachtsplausch zu halten.

PP: Richard, die Leute haben jede Menge Spaß an Deinem Geisterhaus. Willst Du sowas nicht auch mal in Europa aufziehen?

Richard: Keine schlechte Idee. Wir haben schon Modelle entwickelt, wie wir unser Spukhaus einer größeren Öffentlichkeit zugänglich machen können. Entweder wir überlassen das ganze Konzept einem großen Vergnügungspark (etwa Disney), oder wir steigen selbst in das Geschäft ein. Mir schwebt eine Art Karawane vor. Das ganze Equipment wäre beweglich, wir könnten damit auf Tournee gehen und irgendwo auf der Welt ein Geisterhaus aufbauen. Eure Burgen wären als Grundstoff sicher nicht schlecht. Wir könnten natürlich auch das ganze Konzept verkaufen – Interessenten gibt's genug. Mir behagt dieses Lizenzkonzept aber nicht besonders. Die Aufsicht über die konzeptionelle Gestaltung sollte auf jeden Fall weiter bei uns liegen.

PP: Über sechzig Schauspieler, jede Menge Leute, die bei Aufbauen geholfen haben. Über die Eintrittspreise bekommst Du Deine Kosten wohl nicht wieder herein?

Richard: Noch ein Grund, das Ganze etwas professioneller zu gestalten. Als wir Britannia Manor vor vier Jahren zum ersten mal bauten, war alles nur ein Jux unter Freunden. Die Leute kamen vorbei und brachten zum Beispiel irgendeinen technischen Gimmick mit oder schleppten Monstermasken an. Du siehst ja selbst, was heute los ist. Allein für Polizei und Feuerwehr geben wir ein Vermögen aus. Und wie es hier aussieht, wenn die Show vorbei ist, kannst Du dir denken. Dann ist ein neuer Rasen fällig.

PP:Du legst besonders viel Wert darauf, daß die Gäste selber aktiv werden.

Richard: Wer nur still konsumieren möchte, der soll ins Kino gehen. Dadurch, daß man mit unseren Gestalten in Kontakt treten muß, wird die Erfahrung viel intensiver und realer. Außerdem macht's dann auch den Schauspielern mehr Spaß

PP: Apropos Kino. Da gab's doch vor ein paar Monaten mal ein Gerücht, daß ein *Ultima*-Film geplant sei? Was ist denn dran an den Geschichten um das große Hollywood-Projekt?

Richard: Noch ein Projekt, über das wir ernsthaft nachdenken. Ich könnte mir vorstellen, mal eine Regiearbeit zu übernehmen. Ein *Ultima*-Film würde sich aber in einem finanziellem Rahmen bewegen, den wir alleine nicht mehr sicherstellen könnten.Vielleicht findet sich ein Geldgeber.

Waldschrat: Wer die verwunschene Krypta erreichen will, muß an diesem Wächter vorbei.

Flattermann: Ein Gargoyle läutet die Totenglocke für uns.



Aufgeregt: Lord British persönlich, empfängt seine Gäste.

bahnen: Ihr zuckelt nicht mit einem Elektrowägelchen an den Gruselgestalten vorbei, sondern tastet Euch mit wackligen Knien ins Ungewisse. Echte Schauspieler mit Kostüm und Maske geistern durch das Pappmaché-Gemäuer und spuken, was die Stimmbänder hergeben.

Kein Zufall, daß unser Besuch bei Origin ausgerechnet auf dieses denkwürdige Datum fiel. Firmenchef Richard Garriott ist nicht nur mit Leib und Seele Rollenspieler, er kann auch nicht genug bekommen von verwunschenen Häusern und feuchten Untergrundverliesen. Was liegt also näher für ihn, als sich selbst so ein kleines, lauschiges Geisterschloß zu bauen und mit Freunden in passender Atmosphäre Halloween zu feiern.

Britannia Manor

Alle zwei Jahre schweben in der Two Coves Road, hoch in den Bergen über Austin, die Dämonen ein. Laserstrahlen zucken über den Nachthimmel, Nebelschwaden quellen aus offenen Gräbern und Hologramm-Mönche wandeln zwischen abgestorbenen Bäumen. Was anfangs wie die Kulissen für eine neue Stephen-King-Verfilmung wirkt, ist in Wahrheit das Privatgrundstück von Lord British, alias Richard Garriott. In der Woche vor Halloween wird seine verwinkelte 26-Zimmer-Villa zu eine Ort des Schreckens. Über 60 Schauspieler aus den lokalen Theatern werden zu Gargoyles, Orks, schwarzen Mönchen und verrückten Burgfräuleins. Das Vier-Hektar Grundstück inklusive eigenem See verwandelt sich unter tatkräftiger Unterstützung der halben Origin-Belegschaft in Richards Fantasy-Land Britannia. Für die spektakulären Beleuchtungs-, Laser- und Hologramm-Effekte ist die Firma Lightwave Research zuständig, sonst eher mit der Ausrichtung von Michael-Jackson-Konzerten beschäftigt. Insgesamt sorgen über 200 Leute für den reibungslosen Ablauf der vier Geisternächte.

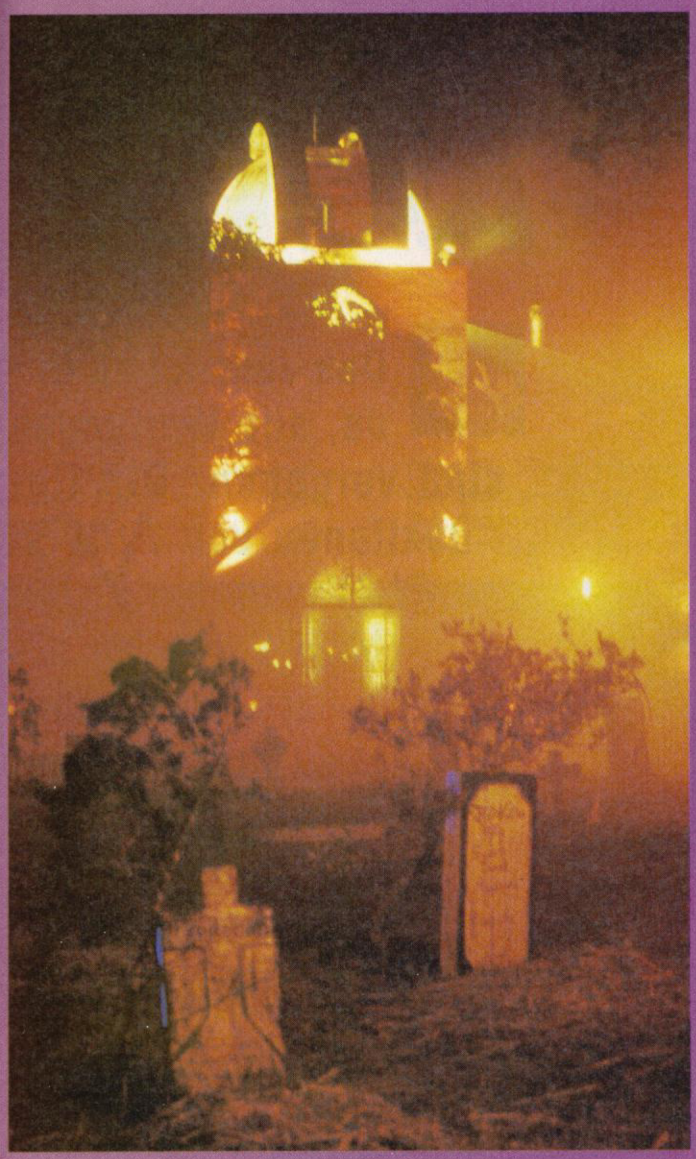
Zutritt auf eigene Gefahr

Trotz gesalzener Eintrittspreise, die einem wohltätigen Zweck gespendet wurden, waren die wenigen Karten schon bald ausverkauft. Da der Trip durch Britannias Untergrund immerhin 60 Minuten dauert, konnten pro Abend nur 200 Glückliche Jagd auf den Guardian machen und die Story von *Ultima 7* nachspielen. Anders als die Konkurrenz, wie etwa das High-Tech-Spukhaus in Disneyworld, legt Richard Wert auf Interaktion zwischen Schauspielern und Besuchern. Nur wer die richtigen Fragen stellt und die richtigen Gegenstände findet, kann am Ende das "Black Gate" schließen.

Jeder, der sich ins Abenteuer stürzen will, muß am Eingang zunächst eine Verzichtserklärung unterschreiben und bestätigen, daß man freiwillig und auf eigenes Risiko die verwunschenen Hallen betritt. Aufgeteilt in Gruppen von vieren, wird man von Lord British persönlich empfangen und aufs wärmste in Britannia Manor willkommen geheißen. In der nächsten Stunde kriecht man durch tropfnasse und stockdunkle Röhren, paddelt mit dem Kanu über den Totenfluß, fällt durch Klapptüren, wird von Geistern und Ghoulen gejagt, rattert mit einem klapprigen Karren einen Abhang hinunter, landet im Suppentopf von Kannibalen und wird in einem Faradayschen Käfig mit Blitzen traktiert. Zigeunerinnen lesen einem die dunkle Zukunft, Totengräber nehmen vorsorglich Maß für ein frühes Grab, verrückte Mönche zünden zehn Meter hohe Feuerbälle und eigentlich leere Rit-



terrüstungen klappern durch die Gegend. Zum Schluß stehen die klitschnassen, kurzatmigen Helden vor dem Guardian und können hoffentlich sein schwarzes Tor mit den richtigen Gegenständen schließen. Mit einem gewaltigen Knall und einer stinkenden Wolke verschwindet der Bösling und wir haben Britannia mal wieder gerettet. Bleibt nur zu hoffen, daß Richard die meisten seiner Pläne (siehe Kasten) verwirklicht und auch heimische Avatare irgendwann losgeistern dürfen. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten. *vw*



Britannia Manor in seiner ganzen Geisterpracht. In der strahlenden Kuppel auf dem Dach ist übrigens Richard's Spiegelteleskop untergebracht.

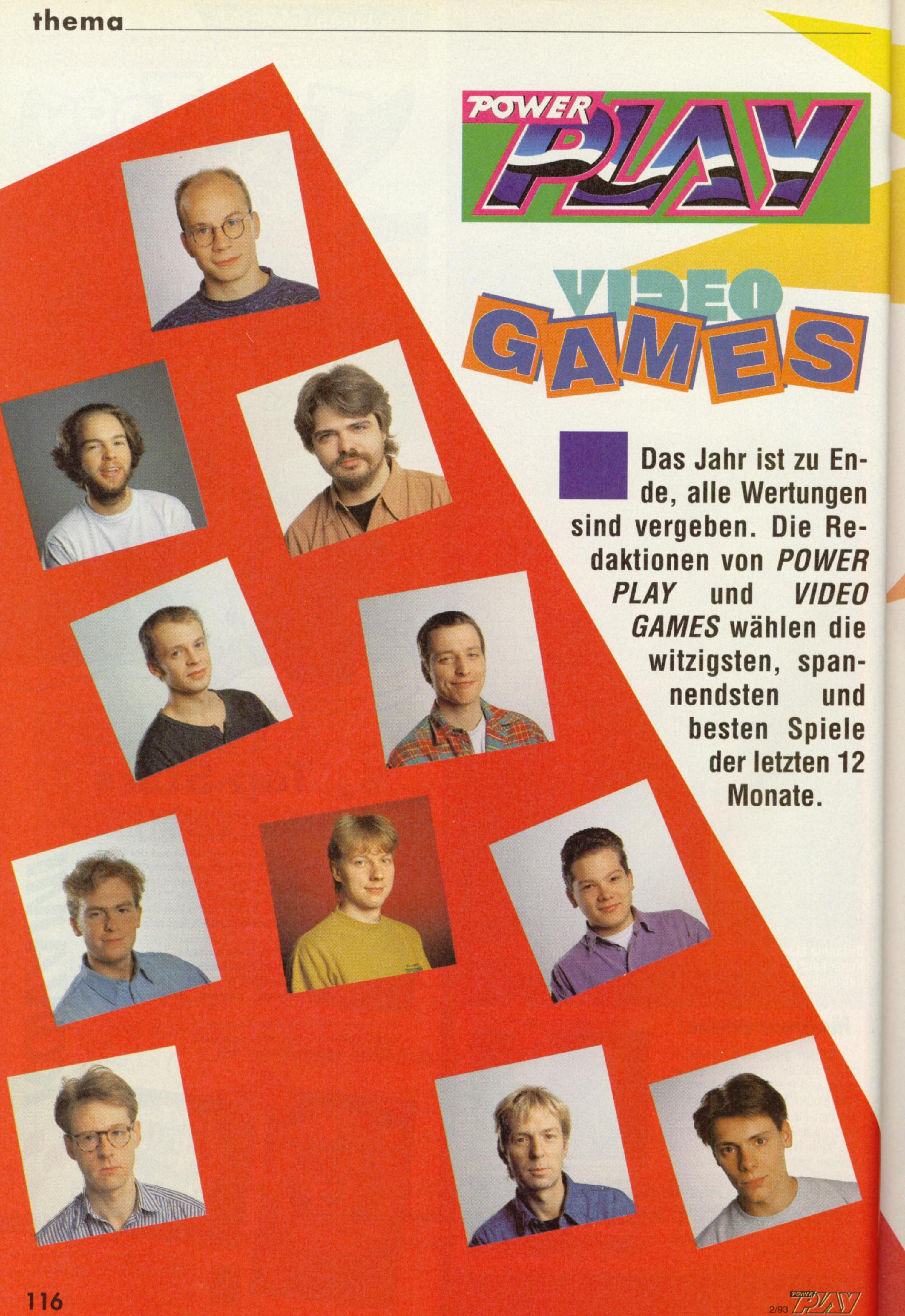
Medienrummel

Klappern gehört zum Handwerk, dachte sich die Presseabteilung von Origin und leistete ganze Arbeit. In allen großen Tageszeitungen erschienen Berichte über Richard's Geisterhaus, lokale Fernsehsender waren vor Ort. Kein Wunder also, daß schon Stunden nach der Öffnung der Vorverkaufsstellen alle Eintrittskarten restlos vergeben waren. Trotzdem campierten Hunderte von furchtlosen Geisterjägern in den umliegenden Feldern, um vielleicht doch noch eine heißbegehrte Karte zu bekommen.



SCARY TREAT, WEATHER TRICK

Haunted house fans not afraid of long wait



Das Jahr ist zu Ende, alle Wertungen sind vergeben. Die Redaktionen von *POWER PLAY* und *VIDEO GAMES* wählen die witzigsten, spannendsten und besten Spiele der letzten 12 Monate.

präsentieren

Die Spiele des Jahres 1992

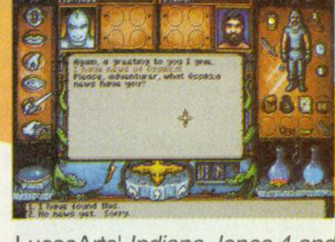
Ultima Underworld

Der Preis für das innovativste und schönste Computerspiel des vergangenen Jahres geht an Origin und das Blue Sky Programmierteam um Doug Church.

Im Untergrund von Britannia scrollten die Wände und nicht nur die Rollenspieler bekamen feuchte Augen - Die ungewöhnliche Mischung aus Adventure, Geschicklichkeits- und Ritterspiel spricht jeden an. Wer als Solo-Avatar auf die dreidimensionale Reise geht, bekommt einen Einblick in die Zukunft der Computerunterhaltung. Von den stygischen Abgründen bis in die virtuelle Welt ist es nur noch ein kleiner Schritt. Nicht umsonst experimentiert man bei Origin bereits mit 3-D-Brille und Datenhandschuh. Vorher wird's aber noch eine etwas konventionellere Fortsetzung der *Underworld*-Reihe geben: Teil 2 der Untergrundabenteuer erscheint noch in diesem Frühjahr.



Nicht ganz so innovativ, aber in gleich hohen Wertungsgefilden bewegen sich Sir Tech's Edelrollenspiel *Crusaders of the Dark Savant* von D.W. Bradley und LucasArts' *Indiana Jones 4 and the Fate of Atlantis* von Designer Hal Barwood. Beide Programme werden wir in der entsprechenden Kategorie noch näher würdigen.





Action & Geschicklichkeit

Fire & Ice

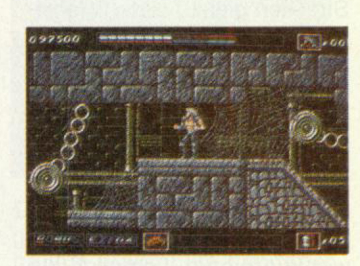
Der Meister hat's mal wieder gezeigt: Mit dem Jump'n'Run-Knüller *Fire & Ice* katapultierten sich Kultprogrammierer Andrew Braybrook und sein Graftgold-Team erneut an die Spitze der Spiele-Hitlisten. Mit einem niedlichen Kojoten und seinem kleinen Begleiter wetzte der begeisterte Spieler durch umfangreiche, abwechslungsreiche und grafisch famose Welten. Neben der technischen Seite beeindruckten ein großes Extrawaffenangebot, die famose Steuerung und wunderbar witzige Gegner.



Fast ebenso erfolgreich und innovativ: Factor 5's Abschiedsgeschenk an die Amiga-Fans - *B.C. Kid*. Die Umsetzung des tollen Jump'n'Runs, das ursprünglich von Hudson Soft für Japans Edelkonsole PC-Engine erschien, ist vollends gelungen und wurde grafisch und musikalisch sogar noch etwas aufgepäppelt. Core Designs beeindruckendes *Wolfchild* rangiert auf Platz 3.

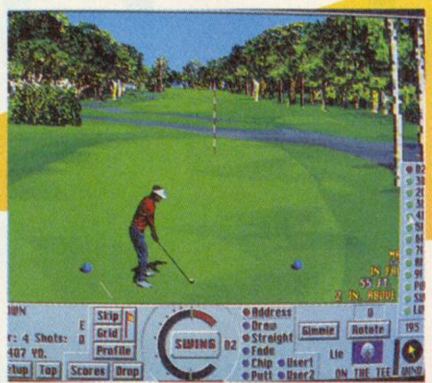
Neben den drei absoluten Favoriten gab's für den Action-Freund 1992 eine wahre Flut an Spielen. Besonders Amiga-Besitzer erfreuten sich an furiosen Ballerspielen, wie *Project X* oder *Apidya*, und an tollen Jump'n'Runs, wie *Parasol Stars*, *Leander* oder *Magic Pockets*. 1992 war jedoch auch ein Jahr für actionfreudige PC-Besitzer. Endlich gibt's für MS-DOS-Rechner klassische Jump'n'Runs. *First Samurai*, *Magic Pockets*, *Gods* und *Risky Woods* sind gute Beispiele.





Sport- und Rennspiele
Links 386 Pro

Mit Abstand auf Rang 1: Access' Golfer-Orgie *Links 386 Pro*. Mit einem Höchstmaß an Professionalität und wunderschöner Super-VGA-Grafik eroberte das High-End-Programm nicht nur die Herzen der Golf-Fans. Ob der penible Statistikteil, die Vielfalt an Schlagtechniken oder die perfekte Steuerung: *Links 386 Pro* ersetzt den Golfplatz fast gänzlich - lediglich die frische Luft fehlt.





Zwei weiterere Renner auf unseren Monitoren: Gremlins Vorzeige-Raser *Lotus 3* und Sensible Softwares State-of-



the-Art-Fußball *Sensible Soccer* - beides für Commodores Amiga. Während der rote Flitzer mit einem ausgekochten Editor und wunderschönen Strecken glänzt, bieten Sensible Softwares Kicker dem Fan eine durchdachte Steuerung und witzige Animationen der höchstens fünf Pixel großen Spieler.

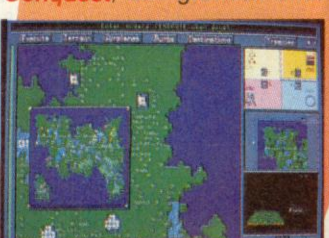
Sieht man das Sportspielgenre im Ganzen, hat sich trotz der olympischen Spiele in Barcelona und Alberville sehr wenig ereignet. Lediglich die größeren Softwarehäuser wagten sich an klassische "Disziplinen-Sampler", und das mit eher mäßigem Erfolg. Psygnosis' *Carl Lewis Challenge* war mit nur fünf Disziplinen viel zu klein, während Oceans *The Games '92* zu den schlechtesten Sportspielen aller Zeiten gehört. Lediglich die "exotischen" Sportarten konnten überzeugen. So spielten *John Madden Football*, *Jimmy White's Whirlwind Snooker* oder Geoff Crammonds *Formula 1 Grand Prix* mit Wertungen von über 80% erfolgreich auf.

Strategie
History Line 1914 -1918

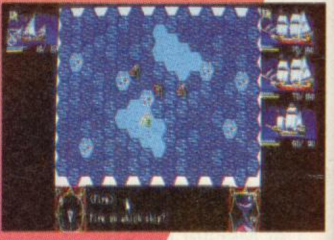
Blue Bytes Strategiehammer *History Line 1914-1918* hat's geschafft: Mit einer für Strategiespiele Maßstäbe setzenden Präsentation, mit knackigen Computergegnern, tollen Szenarien und einem fundierten geschichtlichen Hintergrund gehört der *Battle-Isle*-Sprößling zum Besten, was einem Pixeltaktiker heute noch widerfahren kann. Ob's der geniale Zwei-Spieler-Modus ist, die riesige Auswahl an Waffensystemen oder der von Blue Byte penibel recherchierte Hintergrund - *History Line 1914-1918* gebürt in jeder Spielesammlung ein Extrastellplatz.



Auf den Plätzen: Dan Bunten's überzeugendes *Global Conquest*, das grafisch eher



schlicht ausfällt, spielerisch allerdings um so mehr begeisterte und Koei's *Unchartet Waters* - eine überzeugende



Mischung aus Strategie-, Handels- und Adventure-Elementen, in der Schätze gehoben, Prinzessinnen befreit und fiese Piraten zu den Fischen geschickt werden. Beides Titel, die bis zur letzten Minute motivieren und lange Zeit an den Computer fesseln.

Die Aufzählung guter Strategie-Spiele könnte getrost weitergeführt werden, denn das Strategie-Genre entwickelte sich im letzten Jahr zum qualitativ ergiebigsten. Ob Singletons *Ashes of Empire* oder Maxis' *Robosports* - beide Spiele sprangen locker über die 80-Prozent-Marke. Die Mehrzahl siedelte sich immerhin knapp darunter an: *Perfect General* mit 77%, *Burning Steel* mit 77% oder *Air Support* mit 78%.

Präsentation
Indiana Jones 4

Wenn schon der Nachschub an unverbrauchten Spielideen immer spärlicher fließt, so übertreffen sich die Programme wenigstens in spektakulären Sound- und Farb-Orgien. Leider verbirgt sich hinter den meisten Multimedia-Boliden nur ein blaßgrauer Ideenzwerg. Daß es auch anders geht, beweisen zwei alte Hasen des Abenteuergenres. Den ersten Preis in der Kategorie Präsentation erspielt sich *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Dieses Adventure aus den LucasArts Spielelabors kann locker mit großen Filmvorbildern mithalten. John Williams' Soundtrack wird mit Roland oder Soundblaster zum wohligen Ohrenschmaus, in den geschickt "geschnittenen" Grafik-Tableaus macht das Stöbern und Rätseln mit Indy einen Heidenspaß.

Ein zweites, kaum weniger beeindruckendes Kunstwerk, liefert Sierra mit dem sechsten Teil der unendlichen *King's-*



Quest-Saga. Hier sorgten besonders Vor- und Nachspann für allgemeines Staunen in der Redaktion. Kein Wunder, daß bei soviel Professionalität auch der dritte Preis an Sierra und ihr *Quest for Glory 3* geht. Während *King's Quest* auf Märchenlandgrafik à la Alice im Wunderland setzt, werden im dritten Teil der Heldenreihe alte Tarzan- und Abenteuerfilme zitiert.

Genre-Mix

Warum wird *Ultima Underworld* zum Spiel des Jahres gewählt und ist nicht gleichzeitig Sieger in der Sparte Rollenspiel?", werden sich viele von Euch fragen. Die Antwort ist von entscheidender Bedeutung für zukünftige Testkategorien, denn *Ultima Underworld* ist ein klassisches Beispiel für den Genre-Mix und gleichzeitig Indikator für einen neuen Trend. Durch die extravagante Mischung der Aufgaben (Geschicklichkeit, Rollenspiel, Adventure) setzt sich Origin's Dungeon-Krabbler souverän an die Spitze der innovativen Produkte. Asketische Rollenspiel-Freaks und Hüter der reinen Fantasy-Lehre werden dagegen mit dem gradlinigeren *Wizardry 7* zufriedener sein. Deshalb hier die Krone für den Rollenspiel-Thron.

Immer mehr Spiele verbinden unterschiedliche Spielelemente zu einer neuen Form. Ist zum Beispiel *Wing Commander* nun eine Simulation oder ein furioses Ballerspiel? Wo ordnet man die Action-Spielchen von *Indy 4* ein, wo die Hüpf- und Spring-Sequenzen aus *Underworld*? Je aufwendiger die einzelnen Programme, desto unklarer die Genre-Grenzen. Deshalb ordnen wir in diesem Jahr die Gewinner zum letzten Mal nach den klassischen Kategorien und deshalb ist *Ultima Underworld* zwar Spiel des Jahres, aber nicht Sieger unter den Rollenspielen.

Rollenspiel
Crusaders of the Dark

An diesem Spiel kommt kein ernsthafter Rollenspieler vorbei. David Bradley's siebter *Wizardry*-Teil schlägt in Story, Puzzlehärte und Atmosphäre die Mitbewerber des vergangenen Jahres souverän aus dem Rennen. Bis die astrale Welt wieder in Ordnung ist und alle Monster bei ihren Ahnen ruhen, vergehen mindestens 250 reine





Spielstunden. Eure Helden toben quer über einen ganzen Planeten, sind mit Schiffen und fliegenden Untertassen unterwegs, prügeln sich mit Sauriern und Kampfrobotern und lösen ganz nebenbei die härtesten Rätsel, die uns je in einem Computerrollenspiel begegnet sind. Wer die Originalversion spielen möchte, sollte deshalb über gute bis sehr gute Englischkenntnisse verfügen. Der Rest wartet lieber auf die deutsche Version, die noch in diesem Frühjahr erscheinen soll.

Etwas unkonventioneller und nicht ganz so klassisch hart, folgt *Ultima Underworlds - The Stygian Abyss* auf Platz zwei. Wobei in der Redaktion die Meinungen auseinandergehen, ob *Underworld* problemlos in die Kategorie Rollenspiel paßt oder Action- und Geschicklichkeitselemente überwiegen (siehe auch Kasten "Genre-Mix"). Rollenspieloldie SSI darf sich über den dritten Platz freuen. Mit



Pools of Darkness gelang der kalifornischen Firma ein frisch fröhlicher Abschluß des Thyranthraxus-Zyklus.

Auffallend ist eine allgemeine Qualitätssteigerung im Genre. Die Fans konnten im vergangenen Jahr aus dem Vollen schöpfen. Technisch beeindruckende Programme wie Westwoods *Eye of the Beholder 2* oder Origins *Ultima 7* waren ebenso im Angebot, wie Thalions atmosphärisch hervorragendes *Amberstar* oder das ungewöhnliche *Shadowlands* von Krisalis.

Adventure
Indiana Jones 4

"Kommt's für den Amiga oder kommt's nicht", war wohl im vergangenen Jahr die am häufigsten gestellte Frage in Adventure-Kreisen. Es kommt. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* wird auch auf dem Commodore-Rechner für Oscar-verdächtigen Abenteuerspaß sorgen. Das zweite Indy-Abenteuer aus dem Hause LucasArts ist kein Spiel zum Film, sondern bietet eine eigenständige Story aus der Feder des Hollywood-Autors Hal Barwood. Indys Suche nach dem sagenhaften Atlantis führt uns quer über den ganzen Globus. Dr. Jones muß auch im Computerspiel nicht auf vollbusige Pixel-Begleitung verzichten: Ihr dürft



wahlweise alleine oder mit Forscherkollegin Sophia (Vorsicht, Haare auf den Zähnen!) auf Entdeckungstour gehen.

Der zweite erfrischende Neuzugang im ansonsten arg stagnierenden Abenteuerzirkel ist Soloheld Brandon aus Virgins Computerspiel *Legend of Kyrandia*. Programmierteam



Westwood, bereits durch die ersten beiden Teile der *Beholder*-Serie einschlägig bekannt, lieferte ein sauberes Adventure-Debüt, das durch einfachste Steuerung und fröhlich-bunte Grafik überzeugen kann. Platz drei der Adventure-Charts teilen sich *Sherlock Holmes* und



Dr. Watson in Electronic Arts' gleichnamigem Krimiprogramm. Zwischem Londoner Nebel und kernigen Inspektoren von Scotland Yard läßt sich's vortrefflich Spürhund spielen.

Von diesen wenigen Ausnahmen abgesehen, bewarb sich viel Mittelmaß um die Gunst des Spielers. Vielleicht kann im kommenden Jahr die CD-ROM-Technologie mit ihrem enormen Speicherangebot und den überragenden Soundfähigkeiten für die dringend nötige Frischzellenkur sorgen.

Simulation
Aces of the Pacific

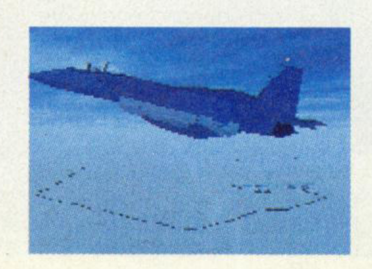


Wenig Innovatives galt es im vergangenen Jahr für die Simulationsspieler zu melden. Das Genre stagniert auf einem relativ hohen technischen Level, unverbrauchte Spielideen muß man mit der Lupe suchen. Die höchste Fliegermedaille vergeben wir an Dynamix, die nach dem Überraschungserfolg *Red Baron* mit *Aces of the Pacific* wieder überzeugen konnten. Beide Programme verbinden opulente Einstellmöglichkeiten mit fundiert recherchiertem Hintergrundwissen. Besonders Piloten, die auch ohne große Vorkenntnisse gleich voll in das Geschehen einsteigen wollen, werden sich über japanische Zero's und Oscar's freuen. Wer auf Seiten des Rechts steht, fliegt natürlich eine amerikanische Maschine - die Auswahl ist groß.

Eine zweites ungewöhnliches Programm ging noch kurz vor Wertungsschluß über die Ziellinie. Wie der Gensieger setzt auch Microprose Dickschiff-Simulator *Task Force 1942* auf das Weltkrieg-2-Pacific-Szenario. Die Bronzemedaille verge-



ben wir an den Edelflieger *F-15 III*, ebenfalls von Micropro-se.



Videospiele

Super Nintendo
Super Mario Kart

Bowser grinst, Toadstool lockt und Donkey Kong Junior verputzt mit einem breiten Grinsen die letzte Banane: Bei *Super Mario Kart* bleibt kein Auge trocken, kein Spieler auf dem Hocker und kein Lacher in der Kehle stecken. Das bislang beste Rennspiel für Nintendos Super NES dreht sich um den weltbekannten Jump'n'Run-Helden Mario. Mit der gesamten Familie inklusive Feindschaft rast unser Held mit einem kleinen Kart-Wägelchen durch etliche Strecken. Ausgefeiltes Spieldesign, innovative Extras und witzig-rasante Grafik lassen das Modul täglich im Schacht verschwinden: ein Genuß von der ersten bis zur letzten Minute. Super-NES-Besitzer finden bis heute nichts besseres im Laden.





Auf den Plätzen drängen sich fast ebenso erfolgreiche Module: Konamis Ballerparodie *Parodius* schnitt mit stattlichen 90% ab, Capcoms State-of-the-Art-Prügelei *Street Fighter 2* mit satten 89%. Beide Spiele entzücken mit erstklassiger Grafik und famoser Spielbarkeit. Technisch stoßen beide Module in Dimensionen vor, die dem Super NES nie angedacht wurden: In *Parodius* tummeln sich Unmengen von Sprites und riesengroße Obermotze, in *Street Fighter 2* finden wir derer nur zwei. Diese sind jedoch so groß und wunderbar animiert, daß den Kämpfern des öfteren der Atem wegbleibt. In ihren Genres gehören die beiden famosen Arcade-Umstzungen zum besten, was es auf Konsolen je zu sehen gab.

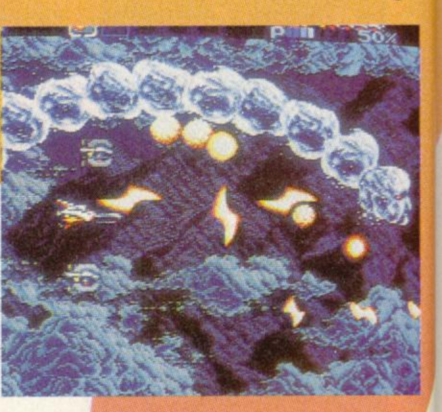
Mega Drive
NHLPA Hockey '93



Electronic Arts läßt sich nicht zweimal bitten: Nach dem 91er Senkrechtstarter *EA Hockey* hob der amerikanische Softwaregigant erst vor kurzem das Revival aus den Tiefen der Entwicklungslabors. Im überragenden Nachfolger *NHLPA Hockey '93* jagt Ihr in gewohnter *EA-Hockey*-Manier dem Puck hinterher und prügelt Euch mit gekonnten Stockschlägen durch die gegnerischen Verteidiger. Hinter der Bande hat sich allerdings allerhand getan: Ein ausführlicher Statistikteil, verschiedene Spielereigenschaften und ein stark verbesserter Torwart machen den Nachfolger noch eine Idee besser als das Original.

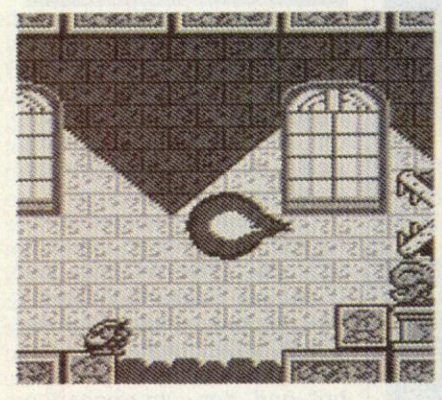
Knapp dahinter: Techno Softs Ballerorgie *Thunder Force 4*. Technisch am oberen Ende der Leistungsfähigkeit des Mega Drives, beschert uns Techno Soft einen spielerischen Glanzhappen. Riesige Obermotze, grafisch eindrucksvolle Unterwasserwelten und ein mitreißender Metal-Soundtrack machen *Thunder Force 4* zum seit langem besten Ballerspiel für Segas 16-Bit-Konsole. Selbst verwöhnte Super-NES-Ballerfreaks bekommen angesichts technischer und spielerischer Kompetenz große Augen.

Auch Sega selbst darf aufs Treppchen: Mit *Wonderboy 5* gelang dem Videospielriesen der große Wurf im Action-Adventure-Genre. Knackige



Rätsel und eine unvergleichliche Atmosphäre knoten Euch ans Pad.

Handhelds
Super Mario Land 2



Der Preis für das beste Handheld-Spiel 1992 geht dieses Jahr erneut an ein Modul für Nintendos Game Boy. Mit *Super Mario Land 2* gelang es Nintendo, den Game-Boy-Klassiker um einiges zu übertreffen. Im zweiten Teil des Kultspiels wandern wir über eine Oberwelt zu den verschiedenen Levels, die nicht nur quantitativ, sondern auch in Sachen Abwechslung den Vorgänger in den Schatten stellen. So agiert Mario nicht nur unter Wasser, sondern auch mit einem Raumanzug bewaffnet im luftleeren Raum. Ein würdiger Nachfolger und zugleich das beste Handheld-Spiel des letzten Jahres.

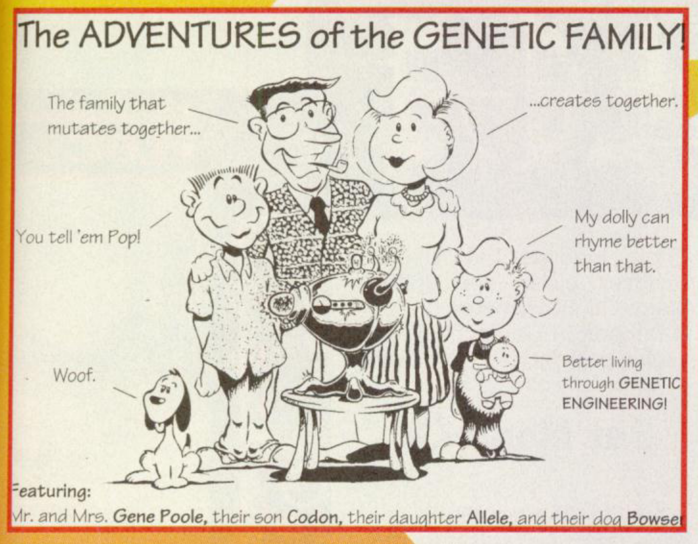
Rang 2 geht an Konamis Ballerorgie *Parodius*, die letztes Jahr in Deutschland offiziell erschien. Trotz eines gegenüber dem Original etwas veränderten Leveldesigns, hat der Shoot'em-Up-Klamauk nicht an Reiz verloren. Konamis Ideen-Feuerwerk gebürt in jeder Modulsammlung ein Sonderplatz. Kurz dahin- ter tummelt sich Segas Hausheld *Wonderboy*. In *Wonderboy 3: Dragon's Trap* be steht der putzige Abenteurer ein Action-Adventure, das sich gewaschen hat. Feine Puzzles, flotte Action und tolle Levels motivieren den Game-Gear-Besitzer wochenlang.

Ihr habt die Wahl

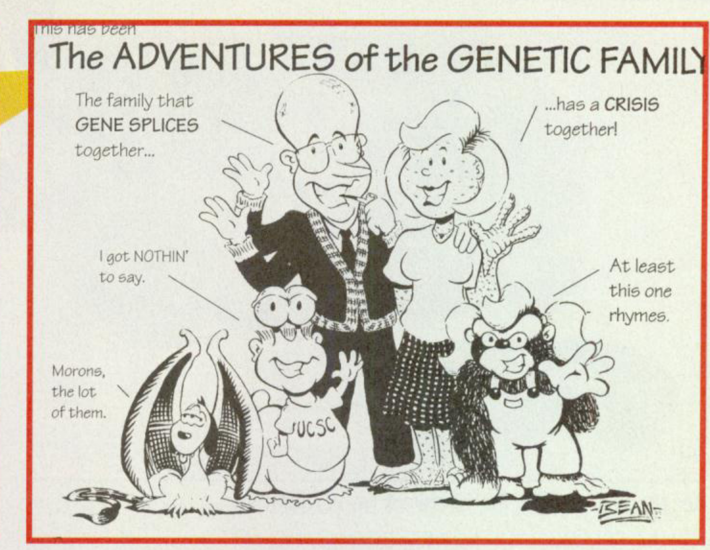
Die Redaktionen von *POWER PLAY* und *VIDEO GAMES* haben ihre Stimmen abgegeben, jetzt seid Ihr an der Reihe. Wir möchten wissen, was Ihr in den letzten zwölf Monaten am liebsten in den Disketenschacht geschoben habt - mit welchen Spielchen Ihr die vergangenen 365 Tage und Nächte verbracht habt. Darum schickt uns eine Karte und verratet uns Euer Lieblingsspiel. Damit Ihr Euch die Mühe nicht umsonst macht, verlosen wir unter den Einsendern 10 Computerspiele. Vergeßt deshalb Euer Wunschspiel und System nicht. Das fertige Kärtchen schickt bitte an folgende Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: Spiel des Jahres
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Der Einsendeschluß ist der 20. Februar 1993. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Hier seht Ihr die *Sim-Life*-Familie vor...



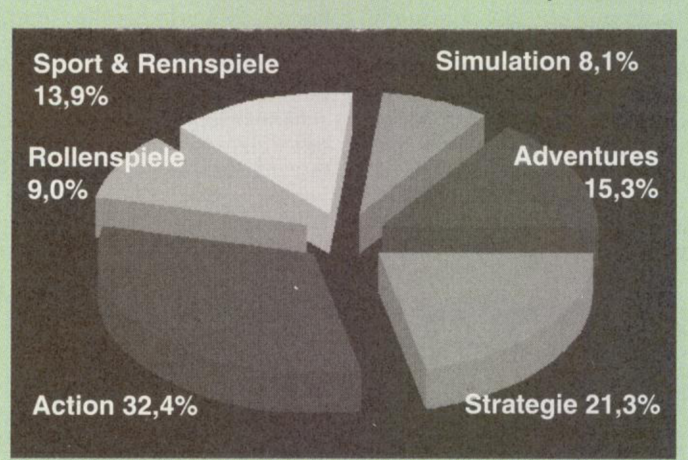
...und nach ihren genetischen Experimenten

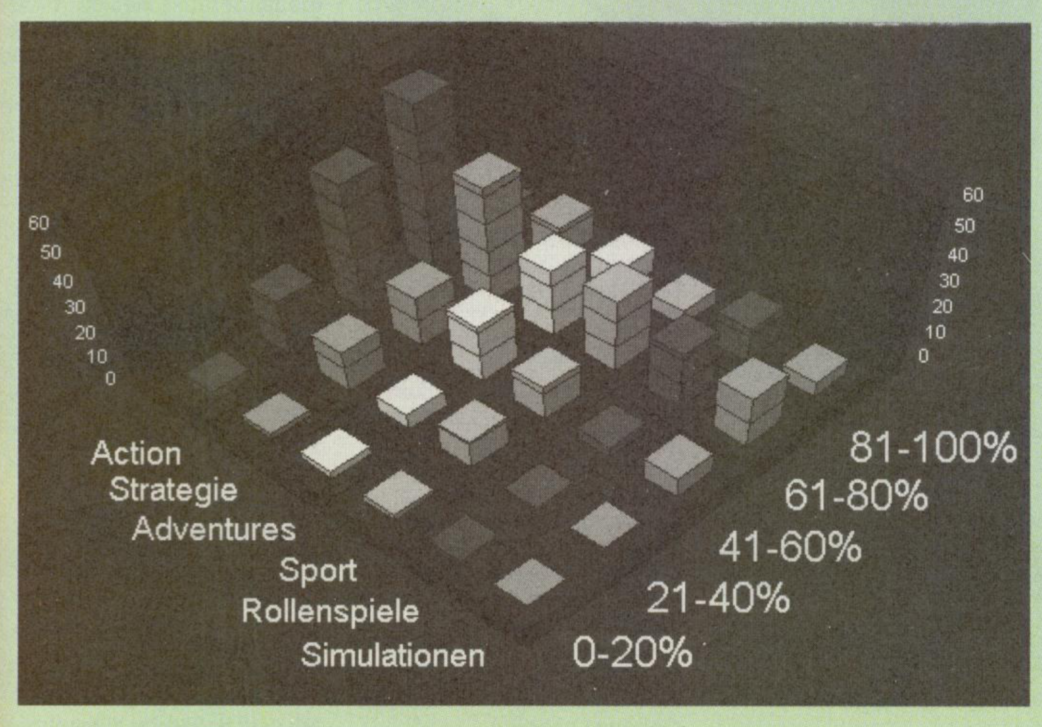
Rest der Welt

Das schlechteste Spiel 1992 ist zweifellos Flair's *Winter Supersports '92* - ein verkapptes Basic-Programm und dazu noch sehr, sehr, sehr langweilig. Kurz dahinter: Ekel-Krimi *Crime City*, das bislang übelste Adventure des 20. Jahrhunderts.

Die beste Verpackung 1992 stammt von der amerikanischen Softwareschmiede Cyberdreams. Ihr Einstandsprodukt *Darkseed* schmückt nicht nur eine H.R.Giger-Malerei, sondern fällt besonders im Design positiv aus dem Rahmen. Wir wollen mehr davon.

Das beste Handbuch 1992 kommt von Maxis. Zu ihrem Superhit *Sim Life* gibt's eines der schönsten, lustigsten und gelehrigsten Handbücher, die jemals gedruckt wurden. Wer sich einmal durch Maxis' Meisterwerk gepflügt hat, sieht die Umwelt mit anderen Augen. Wir sind mittlerweile Hobby-Genetiker.





Das beste Programmierteam 1992 ist zweifellos die Crew um Paul Neurath und Doug Church: Blue Sky Productions. Mit ihrem "Spiel des Jahres" *Ultima Underworlds* revolutionierten sie die Rollenspiel und Action-Adventure-Welt - eine innovative Meisterleistung.

Für welches Spiel schaufelten wir den meisten Platz von unserer Festplatte? Keine Frage. Der Preis des "Festplattenkillers '92" geht an Electronic Arts *Sherlock Holmes*, der mit satten 32 MByte unsere Festplatten stopfte.



Welches Amiga-Spiel brauchte die meisten Disketten? *Monkey Island 2* war's. Die Hatz nach den vier Kartenteilen wurde auf elf Disketten gebannt - ohne Festplatte kam man flugs in die Wechseljahre.

Das kopiersicherste Spiel 1992 ist Ubi Soft's *B.A.T. 2*. Doppelt hält besser: Neben der handelsüblichen Handbuchabfrage mußte als Hardwarekopierschutz die mitgelieferte Mini-Soundkarte an den Parallelport angedockt werden. Wer den Rechner gut versteckt (z.B. unter dem Tisch) hatte und seinen Drucker ständig benutzen mußte, wurde vor jedem erneuten Spielstart zum Verrenkungs-Artisten.



Der Mega-Drive mit CD-Laufwerk im Verbund

LASER AGE

Laser Age

Der weil der Computersoftware-Nachschub auf und für CD-ROM langsam aber sicher ins Rollen kommt, führt CD-Soft für Konsolen in deutschen Landen ein Mauerblümchendasein. In Japan sieht die digitale Welt anders aus: Mehr als die Hälfte aller verkauften fernöstlichen Konsolenspiele wandert in Compact-Disk-Format über den Ladentisch. Vorreiter in Sachen Spiele-Silberling ist die PC-Engine. Der größte Teil aller neuen Programme die für NECs Spielemaschine erscheinen, kommen auf CD in den Handel. Mit gleichen Ambitionen versuchte Sega ihr CD-Laufwerk fürs Mega-Drive an den Mann zu bringen. Jetzt hat das Mega-CD die ersten Anfangshürden übersprungen und dreht langsam auf. Ein Grund mehr, uns in dieser **Laser Age** intensiver mit dem Mega-CD zu beschäftigen. Extra für diesen Artikel warben wir den führenden Mega-CD-Experten Ingo Zaborowski von unserer Schwesterzeitschrift *Video Games* kurzfristig ab.

Ingo ist ein Mega-CD-Fan der ersten Stunde. Schnippelte er doch schon die allerersten Zeitungsmeldungen über das Gerät aus und dekorierte mit frühen Design-Scribbels der Traummaschine die Zimmerwände. Kaum war das digitale Objekt der Begierde in Japan zu haben, setzte Ingo alle Hebel in Bewegung um an eines der ersten Mega-CDs zu kommen. Deutsche Importeure wurden Tag und Nacht gelöchert, Telefonate geführt und Faxe verschickt. Mit Erfolg: Ingo war bald stolzer Besitzer eines der ersten Mega-CD-Laufwerke, die es via Import in Deutschland zu kaufen gab. cd/mh



Das Mega-CD

Als die Marktanteile Segas nach dem Verkaufsstart des Super Famicoms immer weiter sanken, überraschte man die Spielewelt mit der Ankündigung eines CD-ROMs. Im Spätsommer 1991 wurde das CD-Laufwerk erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Wilde Gerüchte kursierten über die zusätzlichen Hardwarefähigkeiten: Man munkelte über einen superschnellen Zusatzprozessor, 3-D- und Automatensoundchip. Durch technische Probleme verzögerte sich der Verkaufsstart um Monate, bis das Mega-CD Mitte Dezember erstmals für etwa 700 Mark in Japan ausgeliefert wurde. Leider wurde deutlich, das im Gerät zwar ein neuer Soundchip und ein mit 12,5 MHz getakteter 68000er die Konsole unterstützten, aber spezielle Custom-Chips für 3-D-Effekte, größere Sprites oder mehr Farben sucht man vergeblich. Damit geriet das Mega-CD schon zum Start ins Hintertreffen. Trotzdem waren 3D-Effekte durch den schnellen Zweitprozessor möglich. Ladezeiten sollte mit einem 6-MBit-Zwischenspeicher, der während des Spiels ständig neue Daten nachlädt, vorgebeugt werden. Auch eine Batterie für Speicherungen von Spieldaten wurde unter das Gehäuse gebannt.



Nach dem Einschalten werdet Ihr durch dieses CD-Player-Menü überrascht

Das Mega-CD wird über eine Steckverbindung mit dem Erweiterungsport des Mega-Drive angeschlossen. In der Hardware ist ein Betriebssystem mit allen Segnungen eines modernen CD-Players eingebaut. Leider ist ein Audiobetrieb ohne Anschluß an die Konsole nicht möglich. Die im karaokeverliebten Japan sehr beliebten Grafik-CDs(CDG) können neben herkömmlichen Audio- und Spiele-CDs ebenfalls abgespielt werden. Der Elektronikgigant JVC brachte im Sommer '92 das Wondermega heraus, bei dem CD-Rom und Konsole unter einer Haube gepackt wurden. Das ca. 1200 Mark teure Gerät bietet zusätzliche MIDI- und Audioanschlüsse. *iz*



Mit dem Helikopter durch New Yor



Keine Simulation sondern ein knackiges Ballerspiel für das Mega-CD-Laufwerk



Prince of Persia wurde unköniglich in Szene gesetzt

Viel Grafik fürs Geld: Das Mega-CD im Spielerausch

Nur zwei Titel waren anfangs erhältlich, die aber nicht(!) von Sega, sondern vom unbekannten Fremdhersteller Wolfteam stammten. Die Qualität der ersten Spiele war eine Katastrophe: *Heavy Nova* gehörte spielerisch und technisch zu den schwächsten Mega-Drive-Spielen. Kümmerliche Roboterzweikämpfe vor blassen Grafiken langweilten die Spieler. Das zweite Spiel *Sol Feace* bot zwei schöne Intros. Die Horizontal-Ballerei war schnell und nutzte Rotatioseffekte, schreckte aber die Käufer durch Flacker- und Ruckelorgien ab. Auch die von CD eingespielte Musik konnte da nichts mehr retten. Das Jump'n'Run *Earnest Evans* wurde ebenfalls von Wolfteam veröffentlicht. Beim Spiel um den peitschenschwingenden Indiana-Jones-Verschnitt begeisterten Musik und animierte Szenen zwischen den Levels. Der erfolgreiche Spieler wurde mit einer 10minütigen Endsequenz beglückt. Leider hatten die Programmierer mehr ein Demoprogramm als ein Spiel gestaltet. Das Helden-Sprite wurde nicht animiert, sondern alle Körperteile rotierten. Schöne 3-D-Effekte und parallaxes Multiebenen-Scrolling konten über spielerische Schwächen nicht hinwegtäuschen.

Im Juni 92, also 7 Monate nach Einführung, kam das erste offizielle Sega-Spiel. *Lunar* wurde aber nicht bei Sega, sondern bei Game Arts produziert. *Lunar* war Beginn einer Vielzahl von Rollenspielen mit japanischen Texten. Durch die riesigen Welten wurde zwar der Speicherplatz einer CD genutzt, aber die speziellen Möglichkeiten der Hardware schlummerten weiterhin in den Halbleitern. Die bekanntesten und auch nach Deutschland importierten Rollenspiele sind Wolfteam's *Aisle Lord* und *Exile* von Renovation.

Typisch für die Veröffentlichungspolitik waren Dutzende von Ankündigungen, deren Termine regelmäßig platzten. Bis heute gibt's von Sega keine weiteren Spiele. Im September veröffentlichte JVC mit Verspätung zwei Titel, die zur Einführung des Wondermega versprochen waren. Mit der Umsetzung des Klassikers *Prince of Persia* wurden die Käufer ein weiteres Mal enttäuscht. Schwache Grafiken und nachlässige Animationen sogten, neben schlechter Steuerung und unnötigen Ladezeiten, für Ärger bei Mega-CD-Besitzern. *Wonderdog* ist der erste Titel, der nicht von einer japanischen Spieleschmiede gestaltet wurde. Die englischen Core-Design-Programmierer schufen mit dem niedlichen Jump'n'Run den ersten Höhepunkt der MEGA-CD-Geschichte. Durch schöne Animationen, witzige Gegner und viele Geheim- und Bonuslevel sorgte der Wunderhund für ernste Konkurrenz für Segas Sonic. Die Highlights sind die über 20 Musiken von Martin Iveson, die eine breite Palette von Jazz, Funk und Pop abdecken. Zeitgleich meldeten sich Wolfteam mit der Umsetzung des Laserdisc-Automaten Cobra Command zurück. *Thunderstorm FX* überraschte mit einer Revolution im Heimbereich: Die Levels des Hubschrauberballerspiels bestehen aus minutenlangen Zeichentrickanimationen. Nur MG-Feuer und Raketen wurden als Sprites dargestellt, auf Scrolling wurde vollkommen verzichtet. Die spektakuläre Soundkulisse mit tollen Explosionseffekten und Kopilotenstimme wurde von mehreren Studios dem Thema auf den Leib geschneidert. Das simple Spielprinzip ist Laserdisc-typisch: Entweder wird der Gegner abgeschossen, oder das Spiel ist beendet.

Trotz der mangelnden Interaktivität kann Thunderstorm FX begeistern, da es neue Wege in der Videospielewelt aufzeigt. *iz*



Soldeace: Außer Intro nichts gewesen.

Mega-Drive-Spiele im Überblick

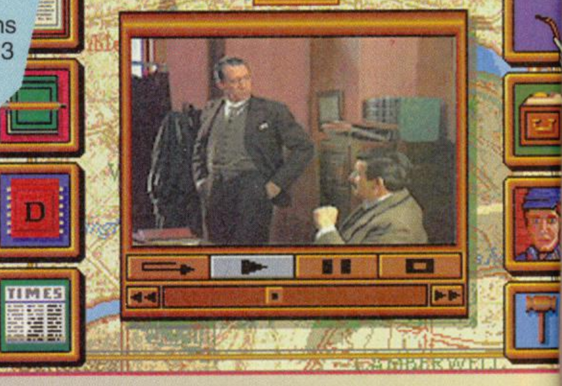
Spiel	Hersteller	Genre	Wertung
Heavy Nova	Wolfteam	Action	Hilfe
Sol-Feace	Wolfteam	Action	Geht so
Earnest Evans	Wolfteam	Geschicklichkeit	Geht so
Exile	Renovation	Rollenspiel	Geht so
Lunar	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Gut
Prince of Persia	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Geht so
Wonderdog	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Gut
Thunderstorm FX	Wolfteam	Action	Super
Time Gal	Wolfteam	Geschicklickeit	Gut
Dennin Aleste	Compile	Action	Gut
Aisle Lord	Wolteam	Rollenspiel	Geht so

Zukunft

Mit dem Start des Mega-CDs in den USA kommt der Spielenachschub endlich in Schwung: Umsetzungen von Computerhits wie *Monkey Island* oder Sierra-Adventures sind geplant. In Japan meldet sich auch Capcom mit einer CD-Version von *Final Fight* und Compile setzt seine erfolgreiche *Aleste*-Serie auf Silberlingen fort. Wolfteam hat ein weiteres Zeichentrickspiel in der Entwicklung: Time Gal entführt in prähistorische Zeiten und Abenteuer mit Dinosauriern. Neben herkömmlichen Pixelabenteuern wie *Hook* und *Sonic 2* geht die Entwicklung zu interaktiven Realfilmenspielen: *Night Trap* soll den Spieler auf zwei CDs über 100 Minuten in ein Geiselbefreiungsdrama entführen. *Sewer Shark* macht den Joypad-Akrobaten zum Weltraumpiloten, der durch Realfilmtunnel flitzt und animierte Gegner aus dem Weg räumt. Verfeinert werden diese CDs durch eingespielte Filmsequenzen. Mit dem Deutschlandstart des MEGA-CDs kann frühestens im April 1993 gerechnet werden.
iz

Never ending story





Drei neue Fälle warten auf den Meister

Sherlock Holmes Consulting Detective

Die inflationäre Spielewut um den ehrwürdigen Sherlock-Holmes reißt nicht ab: Die amerikanischen CD-Produzenten Icom werfen weitere drei Fälle in die kriminalistische Waagschale. Übrigens läßt sich Branchenriese Electronic Arts mit der CD-ROM-Version ihres *Sherlock Holmes* noch etwas Zeit. Um trotzdem mit einem Holmes-CD-Produkt auf dem Markt vertreten zu sein, kaufte man Icom kurzerhand auf. Außer dem Inhalt der drei Fälle kam nichts umwerfendes dazu. Wie schon im ersten Spiel begnügt sich Sherlock Holmes damit, seine kriminalistischen Schnüffeleien in einem kleinen Bildschirmfenster auszuleben.

Verschiedene Symbole erleichtern das Detektivleben. Im Notizblock finden sich immer noch die Namen und Adressen verdächtiger Subjekte. Hinter dem Zeitungssymbol verstecken sich die gesammelten Ausgaben der Times. In Holmes Karteikasten ist anscheinend die komplette Verbrecherkartei Londons gehortet und die hilfreichen Straßenjungen unterstützen Euch wie schon im ersten Teil. Zu guter Letzt bleibt Gerichtshammer, der eine handfeste Beweislage zu Ungunsten des Angeklagten vorraussetzt. Die drei neuen Fälle bringen auch den härtesten Holmes-Verfechter in Bredouille. Denn statt einem gehaltvollen Krimistück, bietet die neuste CD Holmes häppchenweise. Die drei unterschiedlichen Fälle sind weder spannend noch vergnüglich. Ging es im ersten Teil noch handfest zur Sache, wird Holmes als *Consulting Detective* für banalere und dank niedrigstem Schwierigkeitsgrad mäßig interessanten Angelegenheiten auf die Jagd geschickt: Bilderklau, Löwenkollaps und ein toter Munitionshändler sind die Themen. Wie im ersten Teil sind gute Englischkenntnisse Pflicht um auf des Meisters Spuren zu tingeln. Keine neuen Spielelemente, eine flache Story und die inzwischen satt gesehene Filmsequenzen von *Sherlock Holmes Consulting Detective* bekommt mir wie der zweite Aufguß eines ausgelutschten Teebeutels.
cd

Wonderdog: Hübsch, niedlich, bunt und witzig

Das Holmes-Debakel ist auch für den Macintosh zu haben.

Genre: Adventure
Hersteller: Icom
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 59%

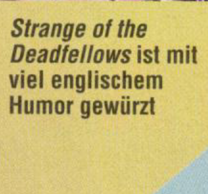
Grafik: 71% Sound: 49%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er, 640 KB, VGA, Soundblaster, Maus
Unterstützt: –
Geplant für: Mac

LASER AGE

Sarg frei

Strange Deadfellows





Strange of the Deadfellows ist mit viel englischem Humor gewürzt

In voller Länge darf sich das neue Airwave Adventure *Murder makes strange Deadfollows* nennen. Die Computer-Comic-Produzenten Tiger Media ziehen derb vom Leder: Nick Steere findet einen Brief seines verstorbenen Onkels Randolph Steere. Dies wäre nicht weiter verwunderlich, wenn der Brief nicht *nach* dem Tod des geliebten Onkels geschrieben wäre. In Anbetracht des winkenden Erbes ist die liebe Familie nicht gerade erfreut über Neuigkeiten aus dem Jenseits. Mit bizarren englischen Humor fesselt die Story bis zum wirklichen Ende.

Genre: Comic
Hersteller: Tiga Media
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Rushware

MS-DOS 64%

Grafik: 78% Sound: 74%
Schwierigkeit: –
Minimal: 286er, 640 KB, VGA
Unterstützt: Maus
Geplant für: –

Die Comic-Grafik läßt Fans erbeben

Der interaktive Comic-Strip wird wie *The Case of the cautions Condor* bestaunt, per Mausklickt sucht Ihr neue Gesprächspartner und Räume aus. Für harte Comicfreaks besteht die Option *Strange Deadfollows* wie ein Film zu genießen; die Lösung bleibt offen. Für alle Freaks, denen Comics Spaß bringen, ist *Strange Deadfollows* eine naheliegende Alternative. *cd*

Matt-scheibe



Battle Chess darf auf PCs und Macintosh bestaunt werden.

Battle Chess Deluxe Edition

Schon auf dem Amiga gaben die Figuren auf den 64 Feldern ein guten Zug ab. Aus, fast schon blutrünstiger, Neugierde wie die einzelnen Spielfiguren sich denn nun gegenseitig kaltmachen, eröffneten selbst schwere Schachmuffel die eine oder andere Partie. Auf PCs und MACs setzt eine aufgestockte Compact Disc Version neue *Battle-Chess*-Maßstäbe. Auf die PC-CD stecke Interplay gleich zwei Schachversionen: Zum ersten eine MPC-kompatible (Multimediastandard), die nur unter Windows läuft und eine DOS-taugliche Zweitversion. Um auch den Leberfleck am Hintern der Königin in Szene zu setzen, griff Interplay zur SVGA-Auflösung. Um dem Ganzen auch einen akustischen Pfiff zu geben, wurde die gesamte musikalische Untermalung auf die passende CD-Spur gequetscht. Als speicherträchtige Beigabe stellt sich *Battle Chess* selbst vor: In einem 25minütigen Intro plaudern einige Figuren locker von der Seele weg. Die Features zur Standard-*Battle-Chess*-Version haben sich nicht geändert: Im 3-D-Mode schlurfen märchenhaft schöne Schachfiguren über das Brett. Geht es ums schlagen, darf man auf witzige Animationen gefaßt sein. Ist man des Zuschauens überdrüssig und möchte sich lieber aufs richtige Schachspielen beschränken, bleibt der 2-D-Mode. Verschiedene Schwierigkeitsgrade befriedigen auch gehobene Ansprüche. Einziges Manko des Schachzaubers: Spritzige Animationen und lebensechte Geräusche lassen das CD-ROM-Laufwerk ordentlich rödeln. Trotzdem ist die Compact-Disc-Version von *Battle-Chess* das technisch hochwertigste Schachprogramm, daß je auf einem PC zum Besten gegeben wurde. *cd*



Es wird gemeuchelt und gemordet: Der König versteckt eine Pistole im Ärmel.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 71%

Grafik: 79% Sound: 76%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er, VGA, 2 MB RAM
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –

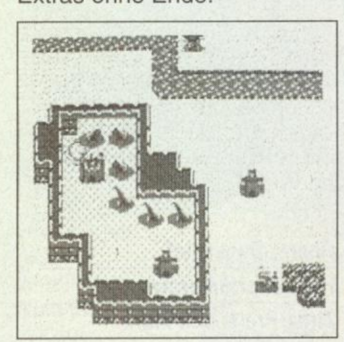
Handheld Corner

Game Boy

Nintendos Kleinster kann auch in Zukunft auf ein reichhaltiges Softwareangebot zurückgreifen. An erster Stelle stehen dabei Umsetzungen von anderen Computer- oder Videospielsystemen. So wird in Kürze die Automatenumsetzung *Rampart* in die Läden trudeln. In heißen Kanonenschlachten setzt Ihr Euch mit dem Gegner auseinander und repariert nach jedem Spielzug Eure Burg mit *Tetris*-ähnlichen Steinen.

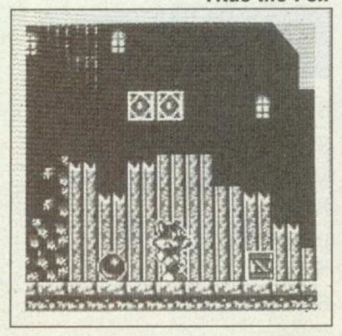
Titus the Fox wird ebenfalls vom Computer auf Nintendos Game Boy umgesetzt. In dem flinken Jump'n'Run setzt Ihr eventuelle Gegner (vom Baby bis zum Penner ist alles dabei) mit einem gekonnten Kistenwurf außer Gefecht. Niedliche Grafik, vielerlei Extras und kleine Rätsel sollen für genügend Abwechslung sorgen.

Accolade wartet dagegen mit einem neuen Shoot'em Up auf. In *Starhawk* schießt Ihr Euch in feinster Horizontal-Scroller-Manier durch etliche Levels und sammelt Extras ohne Ende.



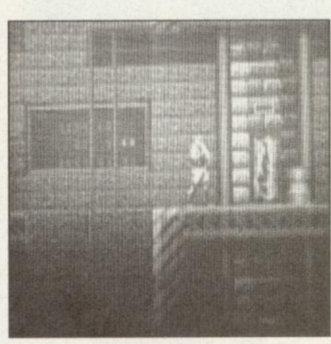
Rampart

Titus the Fox



Game Gear

Game-Gear-Freunde und Fernost-Fanatiker dürfen hoffen: *Game Gear Shinobi 2: The Silent Fury* ist für Segas Handheld im Anmarsch. Neue Levels und ein Paßwortsystem sollen für noch kräftigere Motivation sorgen. Dabei dürft ihr Euch nun zwischen fünf verschiedenen Spielfiguren entscheiden: Vom Messerwerfer über den Schwertschwinger bis zum Shuriken-Kämpfer ist alles dabei. Natürlich werden auch Extra-Sammler zu Genüge bedient.



GG Shinobi 2

Mouse Trap Hotel

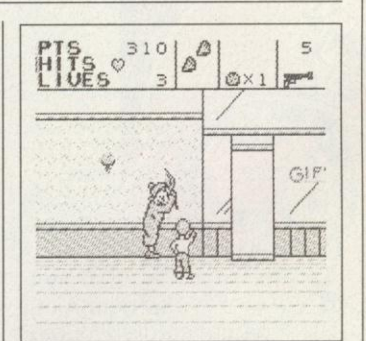
So wurde noch keine Maus vergewaltigt: Ihr geleitet ein "Mickey Mouse"-getuntes Nagetier durch die verkorksten Räumen eines Hotels. Schwanzwedelnd entschärft Ihr anstürmenden Unrat und Fallen, durch Hüpfer steigt Eure Maus ins Obergeschoß auf. Euer Punktekonto füllt sich durch Käsehappen. Die klimmpernde Musik raubt dem springfreudigen Tierchen den letzten Spaß. *cd*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Imagineer
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME BOY 24%

Grafik: 49% Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel



Home Alone 2

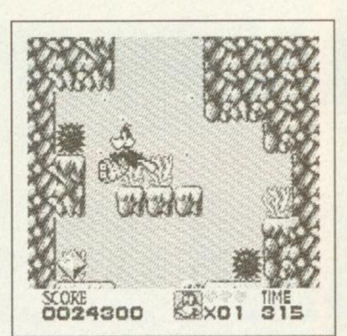
Kevin McAllister ist die Pest. Pünktlich zum Start des Film-Sequels treibt er auch im Game-Boy-New-York sein Unwesen. Ihr lauft mit Klein-Kevin recht unmotiviert von links nach rechts durch die große Stadt und sammelt dabei Obst und Kreditkarten. Die Bösewichter werden mit der Spielzeugpistole kurzfristig außer Gefecht gesetzt oder übersprungen. Für Kevin-Fans noch mäßig reizvoll, Normalspieler wird das ausgeleierte Spielprinzip schnell langweilen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 40%

Grafik: 54% Sound: 43%

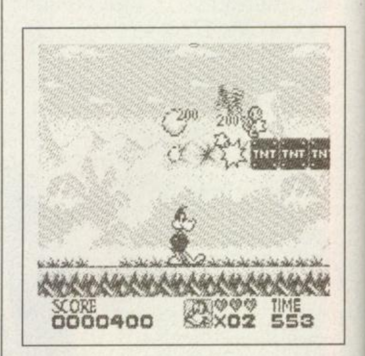
Schwierigkeit: mittel



Looney Tunes

Die Warner-Bros.-Cartoon-Serie um Bugs Bunny und Konsorten gehört ohne Zweifel zu den witzigsten TV-Comics unserer Zeit. In Sunsofts neuestem Game-Boy-Modul treiben gleich sieben Helden der Cartoon-Reihe ihr Unwesen. Während Ihr im ersten Level mit Duffy Duck durch eine von links nach rechts scrollende Ober- und Unterwasserwelt hetzt, steuert Ihr im zweiten Abschnitt das Küken Tweety auf der High-Speed-Flucht vor Miesekater Sylvester. Danach ballert Ihr Euch mit Porky durch ein rasantes Shoot'em Up, klettert mit Taz durch ein Höhlenlabyrinth und besucht mit der Weltrekordmaus Speedy Gonzales eine Atzteken-Pyramide. In den letzten beiden Levels jagt Ihr dem Roadrunner Wily E. Coyote einen Schrecken nach dem anderen ein und sucht mit Bugs Bunny nach seiner verlorenen Möhre.

Looney Tunes begeistert vor allem mit dem abwechslungsreichen Spielgeschehen. Jeder Held hat sein eigenens "Spiel" mit eigenem Spielprinzip, frischen Feinden und Extras. Zudem entpuppt sich die Steuerung als korrekt und die Grafik als wunderschön. Die Musikstücke klingen ähnlich abgefahren wie die Originale. Ein tolles Spiel mit viel Witz, Charme und Finesse. *kn*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sunsoft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 79%

Grafik: 74% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel





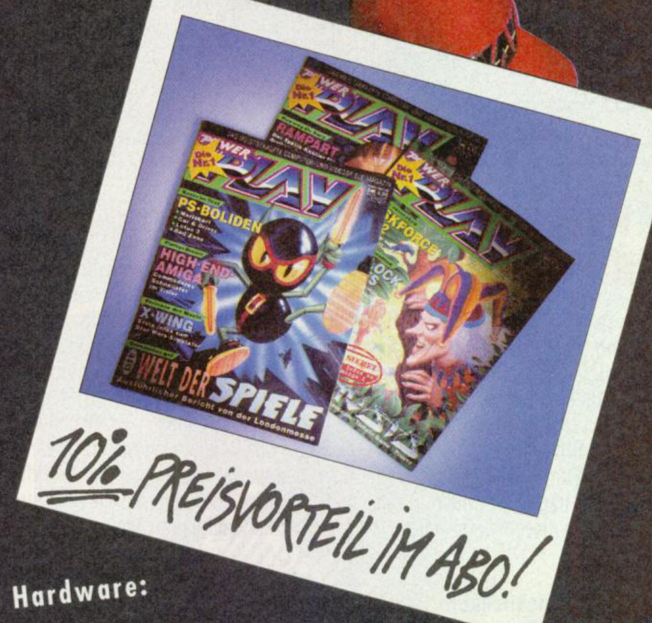
Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!

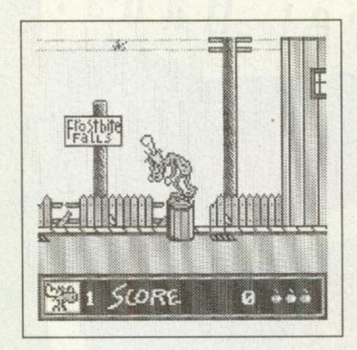


Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!



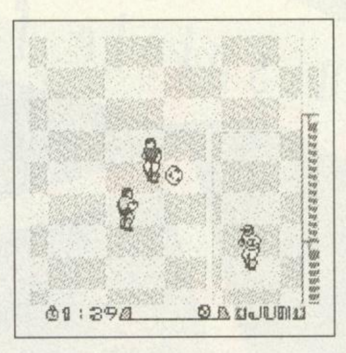
Rocky and Bullwinkle

Hinter dem Titel *The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends* verbirgt sich das neuste Machwerk von THQ. Als Elch Bullwinkle müßt Ihr durch die von rechts nach links scrollende Stadt "Frostbite Falls" hüpfen. Die Grafik ist im Comicstil, die Steuerung träge, der Spielfluß zäh. Finger weg von diesem Langweiler. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 37%

Grafik: 61% Sound: 52%
Schwierigkeit: schwer



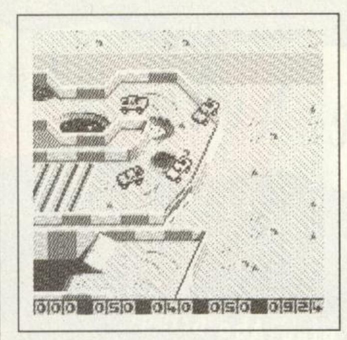
J. League

Vier Spielvarianten erwarten den ambitionierten Fußballer: Ein Testmatch, das Spiel gegen den Link-Freund, das Turnier und die Liga. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Leider hat nur der Computer eine Übersicht der Mannschaftsaufstellung, Pässe des Spielers landen im Nirvana. *J. League* ist keinesfalls der erhoffte Fußballhit, der den Game Boy aus seiner Fußballmisere rettet. *cd*

Genre: Sportspiel
Hersteller: IGS
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 39%

Grafik: 57% Sound: 24%
Schwierigkeit: mittel



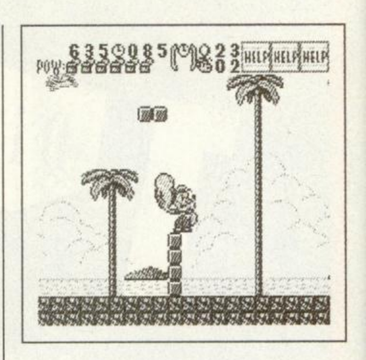
Super Off Road

Genauso schlampig wie die Game-Gear-Varinate wurde der Klassiker auf dem Game Boy umgesetzt. Auf einem Rundkurs rast Ihr gegen drei Gegner um Extras und Siegprämien. Dank einer schwammigen Steuerung fährt Eure Kiste in zufälligen Bahnen über den Parcours. Spätestens nach drei Kursen beißen wir vor Frust in den Game Boy. Trotz kontrastreicher Grafik eine schlimme Umsetzung. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 44%

Grafik: 58% Sound: 43
Schwierigkeit: schwer



Popeye

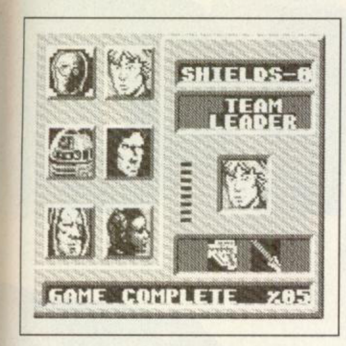
Mit Hinweis auf den Seebären *Popeye* versuchten unsere Mütter, uns den Genuß von Spinat schmackhaft zu machen. Wir zocken wir lieber eine Runde mit dem abwechslunsgreichen *Popeye 2* auf dem Game Boy. Der Spinatmampfer verhaut in den grafisch amüsanten Levels allerlei Meeresgetier, hangelt sich von Hindernis zu Hindernis und sammelt Spinatextras ein. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Activision
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 76%

Grafik: 71% Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel





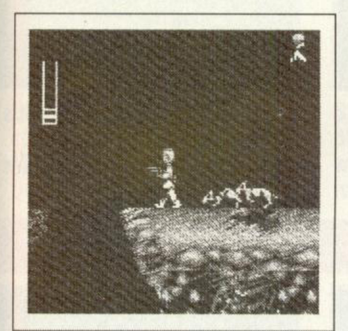
Star Wars

Nintendo-Freunde mit einem Faible für Star Wars werden gut bedient: nach einer gelungenen NES-Fassung und dem hervorragenden *Super Star Wars* für das Super Nintendo können sie jetzt auch unterwegs als Luke Skywalker dem Imperium eins auf die Mütze geben.

Die Programmierer von Ubi-Soft haben versucht, das NES-Spiel auf den Game Boy umzusetzen. Alle Elemente des "großen Bruders" sind vorhanden: Der Levelaufbau stimmt nahezu überein, man kann zwischen Luke, Han und Leia umschalten, bekommt kleine Zwischengeschichten zu Gesicht und weicht in 3-D-Sequenzen Asteroiden und TIE-Jägern aus. So schön das klingt, leider ist das Spiel nicht für den Game Boy geeignet: Viele detailierte Grafiken und dunkle Hintergründe machen das Spielen auf dem kontrastarmen Game-Boy-Bildschirm schwierig und mühevoll.

Zudem bemerkt man tödliche Gegner "dank" des kleinen Bildschirmausschnittes zu spät. Ein kurzer Energiebalken sowie limitierte Continues bringen den Frust-Faktor in schwindeleregende Höhe.

Nur ausdauernde Game-Boy-Künstler mit perfekten Sehfähigkeiten sollten sich an dieses hammerharte Modul wagen. Schade drum! *js*

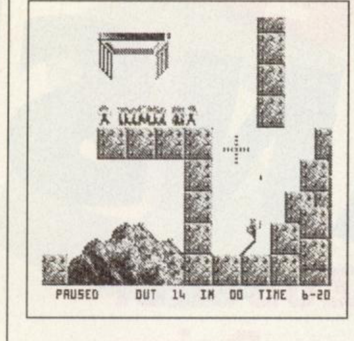


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ubi-Soft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 59%

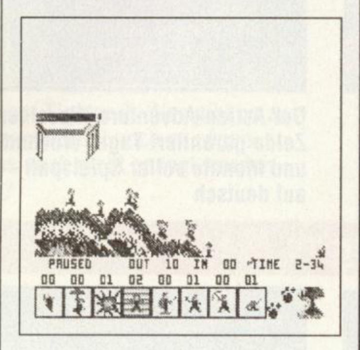
Grafik: 75% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



Lemmings

Psygnosis' Kultspiel *Lemmings* wurde mittlerweile für fast jedes Videospiel- oder Computersystem umgesetzt. Nun dürfen auch Game-Boy-Besitzer mit den Suizid-gefährdeten Nagern auf die Reise gehen. Eure Aufgabe ist es, in über 100 Levels eine bestimmte Anzahl der niedlichen Tierchen vom Anfangstor zur Zieltür zu geleiten. Bis zu 100 Lemminge müssen dabei vor Fallen bewahrt, über Abgründe bugsiert und per Spitzhake durch Felsen geleitet werden. Dazu weist Ihr den kleinen Helden verschiedene Aufgaben zu: Sie bauen auf Knopfdruck Brücken, buddeln sich durch die Erde oder sprengen sich mit Wonne in die Luft. Auf dem Game Boy dient der B-Knopf zum Einblenden der Icon-Leiste mit den Aktionssymbolen, per A-Knopf aktivieren wir die Lemminge. Auf dem Game Boy ist die Umsetzung gelungen. Die Grafik ist kontrastreich und bietet Überblick. Steuerung und Sound wurden ebenfalls nett umgesetzt. Zum Glück dürfen wir nun auch im Pause-Modus unsere Icons anklicken, was besonders in höheren Levels weiterhilft. Zwei kleine Mankos sind dabei zu verschmerzen: Zum einen bewegen sich die *Lemmings* sehr langsam, zum anderen läßt sich nicht mehr regulieren, wie schnell die Wichte aus dem Portal fallen. *kn*

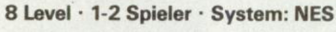


Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 77%

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel












SYSTEM EXPANSIO

Zubehör für Mega Drive und Super Nintendo

War der Weihnachtsmann gnädig und hat eine moderne 16-Bit-Konsole in Euren Strumpf gepackt? Vorsicht! Das Videospielfieber ist unerbittlich: Immer neue Module, ausgefallene Joysticks und sonstige Hard- und Software lassen schon bald die Scheinchen in Eurem Geldbeutel dahinschwinden... Und das nächste Weihnachtsfest ist fern. Um Fehlinvestitionen zu vermeiden, stellt *POWER PLAY* das wichtigste Zubehör und "unverzichtbare" Spiele für Segas Mega Drive und das Super Nintendo vor. *js*

Schönere Bilder

Wenn Euer Bildschirm mit einer rechteckigen Scart-Buchse gesegnet ist, sollte der erste Kauf ein **Scart-Kabel** sein. Für runde dreißig Märker dürfen Sega-Spieler sich von einem schärferen Bild und besseren Ton verwöhnen lassen. Dem Super Nintendo liegt eine entsprechende Verbindung bereits bei.



Noch nicht in Deutschland: Das CD-ROM von Sega

Wer's noch schärfer liebt und einen RGB-tauglichen, modernen Fernseher oder Computermonitor sein Eigen nennt, bekommt für 50 Mark bei diversen Versandhändlern ein RGB-Kabel für sein Mega Drive oder Super Nintendo.

Alles unter Kontrolle

Ob deftige Prügelei, fairer Sportwettkampf oder fetziges Geballer: Zu zweit gleichzeitig wird das Vergnügen maximiert. In jedem Kaufhaus gibt es für zirka 30 Mark die Standard-Joypads von Sega und Nintendo. Ab Februar erscheint für das Super Nintendo offiziell das **Ascii Pad** mit Dauerfeuer und Zeitlupe. Diese empfehlenswerte Alternative bietet das gleiche gute Handling wie das normale Pad und kostet voraussichtlich 60 Mark.

Spielhallendauergäste, die sich nur mit einem mächtigen Knüppel auf Alien-Hatz wagen, dürfen für 110 Mark den **Arcade Power Stick** für ihr Mega Drive erstehen. Die Vorzüge dieses großen Joysticks sind Standfestigkeit und Dauerfeuer. Leider wird die europäische Version nicht mit Mikroschaltern produziert, was zu Lasten der Haltbarkeit und des Spielgefühls geht.

Besitzer eines deutschen Super Nintendos sollten sich nicht von den formgleichen Anschlüssen täuschen lassen: Steuereinheiten aus Japan und Amerika verweigern ihren Dienst. Einige Importeure zücken da den Schraubenzieher: Dynatex und CWM haben zum Beispiel einen umgerüsteten **JB King** für etwa 150 Mark im Programm. Das bullige Joyboard ist vorbildlich verarbeitet, glänzt durch viele Funktionen und läßt sich programmieren. Für solvente Spieler bietet sich noch ein besonderes Schmankerl an: Capcom schuf für *Street Fighter 2* ein spezielles Joyboard. Der **Capcom Power Stick Fighter** ist auch für alle anderen Spiele geeignet. 200 Mark und das Schmuckstück gehört Euch, ein Hunderter mehr und Ihr könnt dank Infrarot-Option ohne Kabelgewirr Chun-Li, Zangief, Blanka und Konsorten vertrimmen.



Nichts für Schwächlinge: Der *JB King* Joystick bringt einiges auf die Waage

Die langerwarteten **Vierspieleradapter** von Hudson und Nintendo sind zur Weihnachtszeit in Japan auf den Markt gekommen. Ob und wann diese nützliche Verteiler

Super Nintendo Basisbibliothek



Kein Actionfreund sollte Konamis witzig-geniales Ballerspektakel Parodius versäumen



Der Action-Adventure-Klassiker Zelda garantiert Tage, Wochen und Monate voller Spielspaß - auf deutsch



Das herrliche Jimmy Connors's Pro Tennis Tour begeistert nicht nur Sport- und Tennisfans

Tolle Titel für Segas Mega Drive



Thunder Force 4 ist der ultimative Action-Titel für alle Hektiker und Flinkfinger



Grafisch genial, aber leider etwas einfach: World of Illusion mit Mickey Mouse und Donald Duck



Was ist klein, blau und trägt rote Turnschuhe? Sonic 2 hat die hohen Erwartungen nicht enttäuscht.

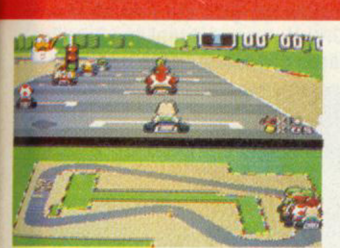


in Deutschland erhältlich sind, steht zur Zeit in den Sternen. Sega-Freunde gehen leer aus: Für ihre Konsole ist kein derartiges Zubehör geplant.

Für junge Kreative

Um Konsolenskeptikern das Super Nintendo Schmackhaft zu machen, solltet Ihr **Mario Paint** in den Modulschacht packen und die **Maus** anschließen. Kleine Zeichentrickfilme, bunte Bilder und Musikstücke sind kein Problem. Zudem sollen schon bald Spiele mit Maussteuerung auf den Markt kommen. Mit fairen 99 Mark seid Ihr dabei.

Tusche? Papier? Die Kids von Heute greifen lieber zu *Mario Paint* samt Maus - und Mutti freut sich: keine Farbflecken



Das beste Konsolen-Rennspiel aller Zeiten ist Super Mario Kart. Jetzt offiziell in Deutschland



Street Fighter 2. Was gibt es zu diesem Spiel noch zu sagen, was noch nicht gesagt worden ist?



Nie zuvor wurde Eishockey so gut für ein Videospiel umgesetzt: NHLPA Hockey '93 von Electronic Arts



Wer gerne grübelt, sollte das durchgestylte Strategiespiel Shiningforce spielen

Schummeltricks

Wieder am Endgegner gescheitert? Bevor Ihr vor Frust die Konsole zerlegt, greift lieber zu einem "Mogelmodul". Diese Module erlauben die Eingabe von Codes, die bestimmte Speicherstellen blockieren. So bleibt Euch zum Beispiel bei Feindkontakt ein Lebensabzug oder Energieverlust erspart - den korrekten Code vorausgesetzt. Mega-Drive-Besitzer haben die Wahl: das **Action Replay Pro** von Datel Electronics und das **Game Genie** von Galoob verrichten für einmalige 150 Mark ihren Dienst. Bei beiden werden Codes für die wichtigsten Spiele mitgeliefert und in einschlägigen Fachzeitschriften (*POWER PLAY, VIDEO GAMES*) veröffentlicht. **Game Genie**-Besitzer werden zudem für 25 Mark ein Jahr lang mit frischen Codes versorgt. Beim **Action Replay Pro** dürfen geduldige Naturen hingegen selbst forschen: Spezielle Suchmodi für Bewaffnung, Zeitlimite, Energiebalken und mehr lassen dem Spieler viele Freiheiten.

Das **Action Replay Pro** gibt es auch für das Super Nintendo. Hier erfüllt es noch einen zweiten Zweck: mit einem deutschen Modul kombiniert laufen auch japanische und amerikanische Spiele auf Eurer PAL-Konsole. Wer beim Mogeln ein schlechtes Gewissen bekommt, darf mit einem Adapter ohne Schummelmöglichkeit internationale Module auf seiner Konsole laufen lassen. Fast jeder Versandhändler schickt Euch für etwa 40 Mark ein solches Gerät.



Wird so das Super-Nintendo-CD-ROM aussehen?

Für Spielhallenfreunde bietet sich der Mega Drive *Arcade Power Stick* an

Das *Action Replay Pro* (hier in der Ausführung für das Mega Drive) hilft beim Schummeln

Die Zukunft

High-End-Techniker werden im CD-ROM einen standesgemäßen Freund für ihr Mega Drive finden. Wer mehr über dieses zukunftsweisende Medium wissen möchte, sollte die *Laser-Age*-Rubrik in dieser Ausgabe aufschlagen. Dort wird das Mega-CD näher vorgestellt.

Für das Super Nintendo gibt es das CD-ROM nicht vor Mitte '93 in Japan. Gerüchte versprechen eine sensationelle Maschine: Superschneller RISC-Zusatzprozessor, neues Betriebssystem und Genlock-Option (Videobilder und Grafik können gemischt werden) lassen ein komplettes Multimediasystem erwarten.



Mit diesem Edelstick seid Ihr der ungekrönte *Street-Fighter-2*-König

Die Kraft der Macht



Welcher Held darf's denn sein? Ahnungsloser Jüngling, abgebrühter Schmuggler oder haariges Ungetüm?

Super Star Wars

Unglaublich: Schon fünfzehn Jahre sind vergangen, seit Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa, Obi-Wan Kenobi, C-3PO und R2-D2 den rebellischen Kampf gegen das Imperium aufnahmen. *Star Wars: A New Hope*, die erste Episode der Trilogie, konnten Videospieler schon voriges Jahr auf der NES-Konsole nacherleben.

Für Nintendos 16-Bit-Flaggschiff Super Nintendo bringen JVC und LucasArts jetzt *Super Star Wars*.

Elf der 15 Spielabschnitte werden in der Seitenansicht dargestellt. Luke ballert und säbelt seinen Weg durch die scrollenden Szenarien, die alle auf der Filmvorlage basieren. Ihr startet auf Luke Skywalkers Heimatplaneten, prügelt Euch durch die "Cantina" und zerbrutzelt Darth Vaders Sturmtruppen. Am Ende der Levels trefft Ihr meistens einen gewaltigen Endgegner. Die mutierte "Womp"-Ratte zum Beispiel, das aus *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* bekannte "Sarlacc" und die anderen Fieslinge verlangen viel Ausdauer und gute Reflexe.

Für Lukes Landspeeder-Ausflüge auf Tatooine und den finalen Kampf gegen Todesstern bot sich der Mode-7 des Super Nintendo geradezu an. In blitzschneller 3-D-Grafik zischt Ihr mit dem rostigen Landspeeder über den Wüstensand und liefert Euch im X-Wing auf der Oberfläche des Todessterns



Riesige Womp-Ratten geben dem Les e



Level 1 Tatooine: Auf dem Wüstenplaneten Tatooine muß sich Luke gegen wilde Womp-Ratten, Skorpione und Flugreptilien verteidigen.



Level 2 Landspeeder: "Hudini" war sein letzes Wort: In prachtvoller 3-D-Grafik düst Ihr über den Wüstensand und ballert niedliche Jawas ab.



Level 3 Der Jawa Sandcrawler: Luke arbeitet sich außen am Sandcrawler über stationäre und bewegliche Plattformen zur Einstiegsluke hoch.



Level 4 Im Sandcrawler: Kaum angelangt, geht die Post ab: Power Droids, Laserschranken, Schußanlagen und Blaster fordern alles.



Level 6 Land der Banthas: Gut, daß Ben Euch den Lichtsäbel gab: Die dicken, stinkenden Banthas sind gegen diese Waffe anfällig.



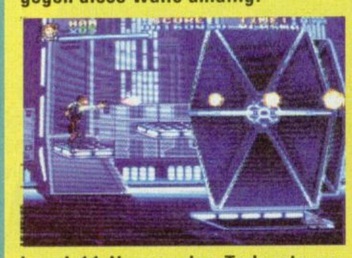
Level 7 Landspeeder: Mit Ben und den Robotern im Handgepäck jagt Ihr im Landspeeder nach Mos Eisley. Fast identisch zu Level 2.



Level 8 Mos Eisley: "Mos Eisley Raumflughafen, nirgends wirst du mehr Abschaum und Verkommenheit finden als hier."



Level 9 Kampf in der Cantina: Chewie verkürzt das Leben der Schurken ("Auf zwölf Sternensystemen zum Tode verurteilt").



Level 11 Hangar des Todessterns: Kaum entkommen, werdet Ihr vom Traktorstrahl des Todessterns angezogen und durchquert den Hangar.



Level 12 Rettung der Prinzessin: Torture Droids wollen die Befreiung der Prinzessin aus der Todeszelle verhindern. Warum bloß?



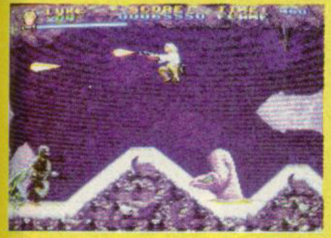
Level 13 Traktorstrahlenschacht: Sobald Ihr den Traktorstrahl zerstört habt, könnt Ihr mit dem Millennium Facon vom Todesstern fliehen.



Level 14 Todesstern: Rot Fünf gegen den Rest der Welt: kaum auf Yavin-4 angelangt, wird die Attacke gegen den Todesstern eingeleitet.



Leb... eines einfachen Moisture-Farmers Würze



Level 5 Land der Sandleute: Mit R2-D2 im Schlepptau durchschreitet Ihr das Gebiet der berüchtigten Tusken Raider und



Level 10 Flucht aus Mos Eisley: Auf dem Weg zur Docking Bay 94 trefft Ihr wilde Reparaturroboter und schnappende Lastenkrähne.



Level 15 Der Graben: Im legendären Graben schickt Euch das Imperium alles entgegen, was ballern kann: TIEs, Turbolaser und Vader.

sowie im "Graben" Feuergefechte mit imperialen Abfangjägern.

Alle bekannten und berüchtigten Figuren und Kreaturen des Films tummeln sich in diesem 8-MBit-Modul. Habt Ihr Wookie Chewbacca und Raumschmuggler Han Solo getroffen, dürft Ihr wahlweise diese beiden den Gefahren des Star-Wars-Universums aussetzen.

Die unerbittlichen Laserduelle zehren stark an der Gesundheit unser Hauptdarsteller. Charmanterweise hinterlassen erledigte Gegner ein belebendes Herzchen. Von Zeit zu Zeit findet Ihr auch Thermaldetonatoren (im normalen Action-Jargon "Smart-Bomb" genannt) und bessere Waffen. Der übliche Standard-Laser ist ein Witz gegen die gewaltige Auto-Ion-Waffe oder den Plasmablaster. Nachwuchs-Jedi Luke kann außerdem alternativ auf Knopfdruck zum Lichtsäbel greifen.

Die geringere Reichweite dieser "eleganten Waffe" wird allerdings durch die wesentlich größere Zerstörungskraft ausgeglichen. Damit Ihr nicht die Übersicht verliert, geben animierte Zwischensequenzen zwischen den Abschnitten Auskunft über den aktuellen Spielverlauf. *js*

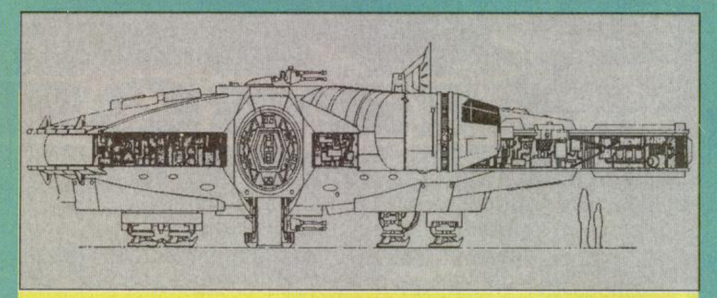
gut

Schon auf der letzten Chicago-Messe schaffte es Martin nur mit Mühe, mich vom Monitor wegzuschleppen, über den ein frühes *Super-Star-Wars*-Demo flimmerte. Entsprechend groß war meine Begeisterung, als endlich das fertige Modul in der Redaktion eintrudelte. Der anfängliche Freudentaumel hielt bei mir (im Gegensatz zu Sönke) jedoch nicht lange, denn ein paar dunkle Flecken zieren des Jedi's strahlende Heldenbrust. Für einen Aufstieg in den Action-Olymp ist *Super Star Wars* etwas zu hektisch und deshalb an einigen Stellen im Spiel eine Spur unfair – beispielsweise die "Lava"-Stelle im Sandkrabbler. Außerdem mangelt es mir an der nötigen Abwechslung – zu oft wird der stereotype Levelaufbau wiederholt. Einige spielerische Falten werden durch die Auswahl-Option der Spielfiguren (nehm ich Han, Luke oder Chewie?) wieder ausgebügelt. Insgesamt reicht's aber nicht mehr für ein "Super". Einem beinharten *Star-Wars*-Fan mundet das Super-Nintendo-Modul sicherlich trefflich. Wer ohne Lichtsäbel und "die Macht" durch den Alltag wandelt, hat schwerer zu schlucken.

super



Wahnsinn! Dieses Spiel katalpultiert einen mit Lichtgeschwindigkeit in die Star-Wars-Galaxis! Die Grafik ist sehr gut und detailliert. Sogar der rote "Corellian Bloodstripe" auf Han's Hose wurde nicht vergessen. Die digitalisierten Soundeffekte und Spracheinlagen ("Use the Force, Luke") werden in ihrer Qualität nur noch von der gelungenen Umsetzung der genialen Original-Filmmusik von John Williams übertroffen. Wenn Ihr im Landspeeder über den glühenden Sandboden von Tatooine düst und im Hintergrund der Soundtrack den Soundchip des Super Nintendo zum Glühen bringt, werdet Ihr alle weltlichen Verpflichtungen vergessen. Gefühlskalte Star-Wars-Hasser mögen das simple Baller-Spielprinzip ankreiden, alle anderen werden garantiert vom Skywalker-Fieber angesteckt und von der Atmosphäre dieses Moduls verschluckt.



Falken-Fakten

Raumschiffklasse:	**Selayna**
Länge:	**37,5 m**
Höhe:	**9,0 m**
Breite:	**26,6 m**
Leergewicht:	**293 t**
Motoren:	**Shass Mark 7 Antigrav Cluster Type 322 TI-HO HFG**
Bewaffnung:	**2 Selson 317 G Quad-Lasers**

Genre: Action
Hersteller: JVC/LucasArts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Allan

SUPER NES 80%

Grafik: 80% **Sound: 84%**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: –

Mickey-Mania



Rauscht der Adler durch das Bild, wird Mickey ganz schön wild.

The Magical Quest

starring Mickey Mouse

Tummelte sich unser aller Freund Mickey Mouse bisher mit Vorliebe auf den Sega-Konsolen Master System und Mega Drive, wagt er nun einen Seitensprung auf dem Super Nintendo. Jeden Morgen wird Mickey von seinem Hund Pluto wachgeschlabbert. Nur diesen Morgen nicht: die treue Promenadenmischung ist verschwunden. Ein pausbackiger Zauberer eröffnet Mickey die bittere Wahrheit: Erzgauner Kater Karlo (im amerikanischen Original schlicht und einfach Pete) hat Pluto gekidnappt und auf seine Burg verschleppt.

Der Weg zu Karlos Festung ist beschwerlich und lang: sechs Welten, unterteilt in je vier Abschnitte, muß Mickey hinter sich bringen. Unter anderem balanciert er auf schwebenden Blättern, glitscht mittels Schlitten durch die Eiswelt und liefert sich heiße Gefechte in der Feuerwelt. Zur Selbstverteidigung kann Mickey auf feindliches Getier hüpfen oder Gegenstände auf sie schleudern. Im Laufe des Spiels bringen Euch der Zauberer oder Kumpel Goofy praktische Verkleidungen. Als Robin Hood, orientalischer Magier oder Feuerwehrmann seht Ihr nicht nur schmuck aus, sondern habt auch überraschende Fähigkeiten: Ihr könnt zum Beispiel in der Robin-Verkleidung mittels Enterhaken jeden Gipfel erklimmen oder als Feuerwehrmann mit der Wasserspritze lodernde Flammen löschen. Habt Ihr alle Widrigkeiten eines Levels überstanden, stehen Euch die Kämpfe Eures Lebens bevor. Die Obermotze machen Ihrem Namen alle Ehre. Wer den dicken Wurm, die fette Spinne oder das Feuermonster besiegen will, sollte mit der richtigen Taktik an die Sache herangehen. *js*

Super

Da capo! Mickeys Premiere auf dem Super Nintendo ist ein voller Erfolg. Videospielgigant Capcom lieferte mit *The Magical Quest* das bisher beste Disney-Videospiel und eines der schönsten Jump'n'-Runs überhaupt. Dieses Modul bietet nicht nur schicke und bunte Grafik, sondern kann auch spielerisch überzeugen. Dank Mickeys Fähigkeiten (je nach Outfit) werden dem Spieler immer neue Möglichkeiten eröffnet: als Feuerwehrmann rückt Ihr Plattformen mit einem gezielten Wasserspritzer in die richtige Position, als Magier aktiviert Ihr fliegende Teppiche und als Robin Hood schwingt Ihr Euch über Abgründe. Der herausfordernde Schwierigkeitsgrad und die orignellen Obergegner sorgen für nächtelanges Spielvergnügen. Selbst Mickey-Mouse-Verächter (sollte sie es geben) dürfen dieses herrliche Hüpfspiel nicht versäumen.



Mickeys "Magische Suche" ist lang und abwechslungsreich

Für die Flammenwelt die richtige Arbeitskluft: eine komplette Feuerwehrausrüstung samt Spritze.

POWER-TIP: Wer Mickey durch diesen Biberbau lenkt, dem werden zwei Leben geschenkt

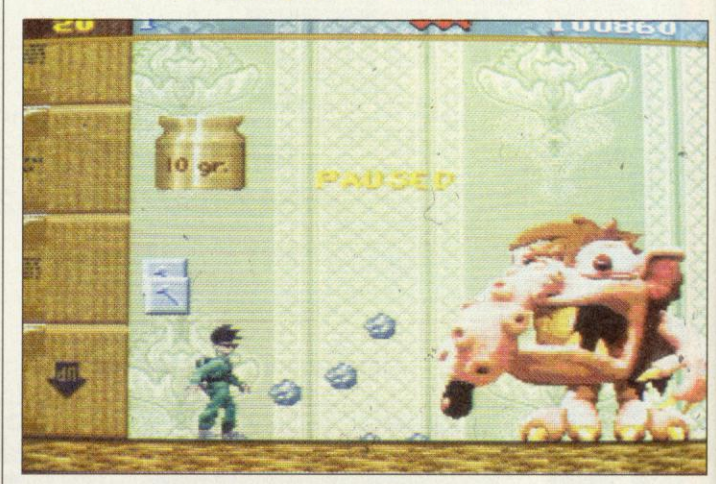
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: CWM

SUPER NES 84%

Grafik: 88% **Sound: 60%**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Japanimport



Klein, aber oho



Diese mutierte Ratte ist der härteste Brocken

Humongous Adventure

Harley ist unglaublich cool und bei den Mädels seiner Stadt beliebt. Nicht ohne Grund, erfindet er doch laufend praktische Haushaltshilfen, wie zum Beispiel Raketenrucksäcke und Verkleinerungsmaschinen. Ganz ausgereift ist sein letztgenanntes Werk allerdings nicht: bei einem Versuch explodiert das Ding und läßt Harley auf Feuerzeuggröße schrumpfen. Um wieder die stattliche Normalgröße zu erlangen, muß Harley alle verstreuten Einzelteile wiederfinden.

Ihr steuert den lütten Harley laufend, kletternd und springend durch diverse Zimmer seines Hauses. Die verschiedenen Level sind riesengroß und bieten viele versteckte Gänge und Verzweigungen. Damit es nicht zu einfach wird, wurden bei der Explosion alle Insekten und anderes Kleingetier verstrahlt. Gegen die agressiven Mutationen kann sich Harley mit herumliegenden Nägeln, Murmeln oder Gummibändern zu Wehr setzen. Ab und zu findet er Treibstoff für seinen Raketenrucksack oder kann einen Spielzeugpanzer steuern. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Allan Deutschland

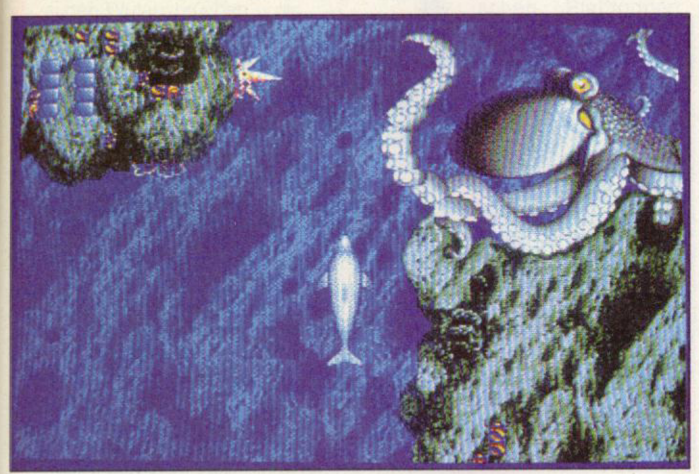
SUPER NES 76%

Grafik: 73% Sound: 52%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import



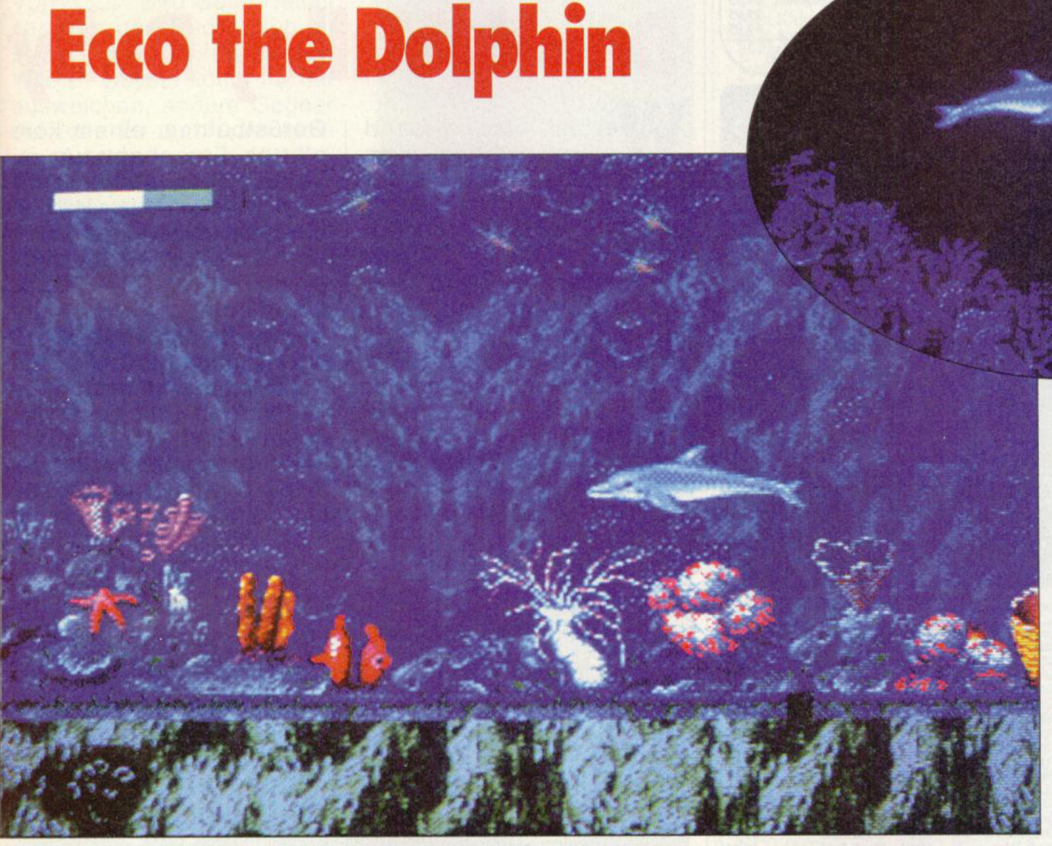
Harley's Humongous Adventure ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump'n'Run und neuen Ideen. Ein Beispiel: In der Badewanne muß Harley mittels Saugnäpfen den Rand hochklettern, die Seife von der Ablage ins Wasser schubsen, draufspringen und auf der Seife herumlaufen. Die Seife beginnt sich zu drehen und Seifenblasen entstehen – Harley springt kurzerhand in eine große Blase und schwebt in die Luft auf ein rettendes Regal. Jeder Hüpfspielfreund wird mit Harley, nicht zuletzt dank der guten Steuerung und lustigen Animation, perfekt unterhalten – Electronic Arts' Einstieg in die Super-Nintendo-Welt könnte nicht besser sein.

Mein bester Freund



Ein Puzzle: Wie kommt *Ecco* an diesem Kraken vorbei?

Ecco the Dolphin



Flippers Freund auf der Suche nach seiner abhanden gekommenen Familie

Abgefahren: Liebe, 20 000 Meilen unter dem Meer.

Im tiefen Ozean schwimmt Delphin *Ecco* glücklich und zufrieden mit seinen Kumpels um die Wette. Leider werden die idyllischen Wasserspiele durch einen Orkan empfindlich gestört. Eine Wasserhose reißt die Delphinfamilie mit sich, nur *Ecco* bleibt allein in heimischen Gewässern zurück.

Ecco schwingt die Flossen und macht sich mit Eurer Hilfe auf die Suche nach den verschollenen Kollegen. Bevor die "Flipper"-Familie wieder beisammen ist, muß *Ecco* in jeder der 25 Spielstufen zahlreiche Unterwasserrätsel lösen, Hindernisse umschwimmen und feindlichem Seegetier ausweichen. Dazu haben die Programmierer unseren feuchten Freund mit ein paar bemerkenswerten Fähigkeiten ausgestattet. Wie es sich für einen Delphin gehört, schwimmt *Ecco* auf Knopfdruck in jede gewünschte Richtung. Mit einem gezielten Nasenstüber werden vorwitzige Gegner aus dem Wasser gekickt, per "Super-Flossen-Power" flitzt *Ecco* besonders flott durchs Meer.

Zusätzlich ist der Delphin-Held mit "Sonar" ausgestattet. Via Schallwellen könnt Ihr eine "Landkarte" der näheren Umgebung aktivieren, auf der angezeigt ist, wo sich Gegner und lebenswichtige Luftblasen befinden. Merke: Luft ist besonders wichtig für *Ecco*. Wie wir alle wissen, sind Delphine Säugetiere und müssen in regelmäßige Abständen Sauerstoff tanken. Nebenbei könnt Ihr das Sonar dazu benutzen, mit freundlichen Meeresbewohnern in Kontakt zu treten, oder besondere Kristalle aktivieren, die am Meeresgrund liegen. Einige der Kristalle frischen Eure Lebensenergie wieder auf, andere dienen als Schalter für die verschlossenen Unterwasserräume oder halten einen nützlichen Tip parat, wie ein kniffliges Puzzle zu lösen ist. *mh*

---

gut

Seit Flipper hatte ich keinen so herzlichen Kontakt mehr mit einem Delphin. Zwar verlaufen die ersten Schwimmversuche mit Ecco etwas frustrierend, hat man sich erstmal an die knifflige, aber ausgefuchste Steuerung gewöhnt, steht einer ausgedehnten Unterwasserexpedition nichts mehr im Wege. Fans von knackiger Action werden jedoch enttäuscht: Bei Ecco geht's eher behäbig zu. Statt mit Brachialgewalt jeden Meeresbewohner umzuhauen, steht der Tüftelpart im Vordergrund. Ohne ausgiebiges Nachdenken und Probieren lassen sich die meisten Rästel nicht lösen.

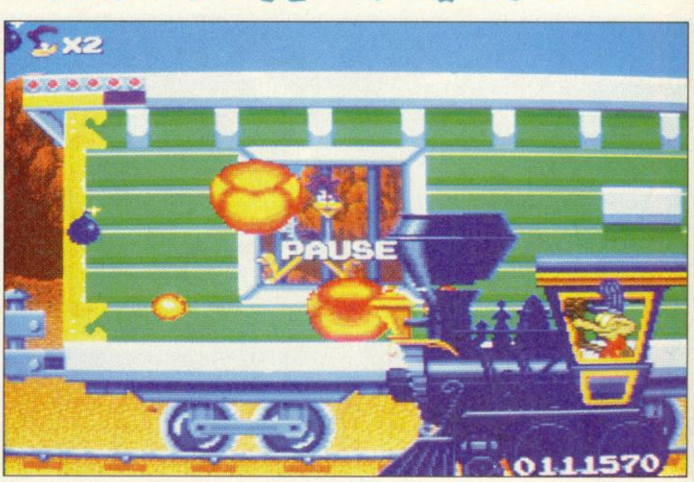
Technisch dümpelt das vergnügliche Modul im Kielwasser der spielerischen Finessen. Der Titelheld ist zwar herzallerliebst animiert (besonders die Sprünge sind genial), aber die etwas schlichte Meeresbodengrafik ist mir auf Dauer zu eintönig – ein paar mehr Farben hätten sicher nicht geschadet. Apropos eintönig: Die Musik, eine Mischung aus New Age und faden indischen Meditationsklängen schläfert den Spieler vorzeitig ein.

Genre: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 73%

Grafik: 72% **Sound: 48%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort

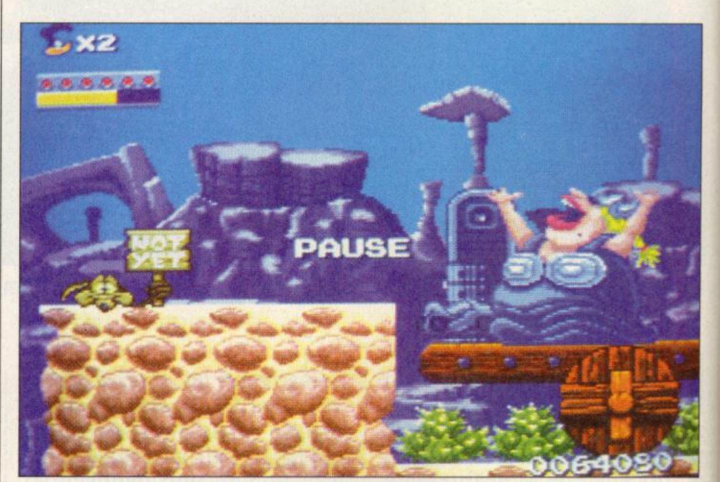
Schneller als Sonic



Im Zirkuszug herrscht eine Bombenstimmung – Coyote sei dank!

Death Valley Rally

Wer ist blau, rasend schnell und trägt keine Turnschuhe? Nein, nicht Sega-Igel Sonic nach einem Schäferstündchen, sondern der schnellste Vogel New Mexicos: *Road Runner*. Der ewige Kampf des einfallsreichen, aber glücklosen Cojoten Wile E. gegen diesen flinken Zeichentrick-Superstar wurde von Sunsoft auf ein Super-Nintendo-Modul gebannt. In fünf Levels muß der Spieler alias *Road Runner* um sein Leben flitzen, denn Wile E. Coyote ist hungrig und bestens ausgerüstet: Mit Dampfwalzen, Raketen, Flugzeugen, Fesselballons und Pogo-Stöcken bringt er die friedliche Wüste zum Erbeben. In späteren Levels treibt Wile E. sein Unwesen auf wackeligen Gerüstbauten, einem kompletten Eisenbahnzug mit Zirkuswagen und zu guter Letzt auf dem Mars. Habt Ihr drei Abschnitte eines Levels überstanden, will er Euch mit einem riesigen Steinkatapult, einer bombenspuckenden Dampflokomotive oder anderen mächtigen "ACME"-Teufelsmaschinen ans Gefieder. Zum Glück bekommt Ihr zuvor eine Konstruktionszeichnung zu sehen, auf der Ihr die verwundbare Stelle der Maschinen ausmachen könnt.



Die korpulente Dame bringt dem Kojoten ein Ständchen

Ungewöhnlich bei *Road Runner* ist die Steuerung: Mit genügend Anlauf - bestenfalls eine abfallende Strecke – kann der Vogel auf wahnwitzige Geschwindigkeiten beschleunigen. Aber noch schneller in Schwung kommt er durch den Einsatz von



Wenn Ihr zu cholerischen Wutausbrüchen neigt, solltet Ihr Euren Mitmenschen und der Wohnungseinrichtung zuliebe *Road Runner's Death Valley Rally* aus dem Weg gehen oder vorher den Arzt um Rat fragen. Selbst ausgeglichene und ruhige Spieler werden sich vor Verzweiflung die Haare einzeln ausreißen – Temperamentsbündeln ist eine Glatze gewiß. Zwar ist das Hochgeschwindigkeits-Handling des Vogels interessant und spaßig, aber erbarmungslos unfair. Ihr werdet ohne Ausweichmöglichkeit in Gegner rutschen, Plattformen verpassen und tiefe Abgründe hinunterstürzen. Und warum muß man alle Flaggen einsammeln, um ein läppisches Continue zu ergattern? Wer es trotzdem wagt, dieses Modul in sein Super Nintendo zu packen, wird von schneller und schön-schlichter Comic-Grafik, passenden Samples ("Beep! Beep!") und einem wirklich unterhaltsamen Spielablauf mit tollen Gags entschädigt. Mein Tip für Videospiel-Masochisten. Traut Euch!

Vogelfutter, allerdings ist der Vorrat an "Bird Seed" leicht verzehrt und Nachschub ist selten. Hauptwidersacher Wile E. Coyote könnt Ihr nur ausweichen, andere Gegner befördert Ihr durch geschicktes Ausbremsen oder Zupicken in die ewigen Modul-Jagdgründe.

Um jeweils einen Abschnitt zu beenden, müßt Ihr zuerst in den scrollenden Level-Aufbauten die karierte Zielflagge finden. Einen saftigen Punktebonus gibt's für das Berühren diverser anderer Fahnen – habt Ihr gar alle Flaggen eines Abschnittes gefunden, werdet Ihr belohnt: Es winkt eine weitere Spielrunde. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sunsoft
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 69%

Grafik: 72% Sound: 53%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: US-Import



Auch der Flattermann kommt nicht gegen Road Runner an

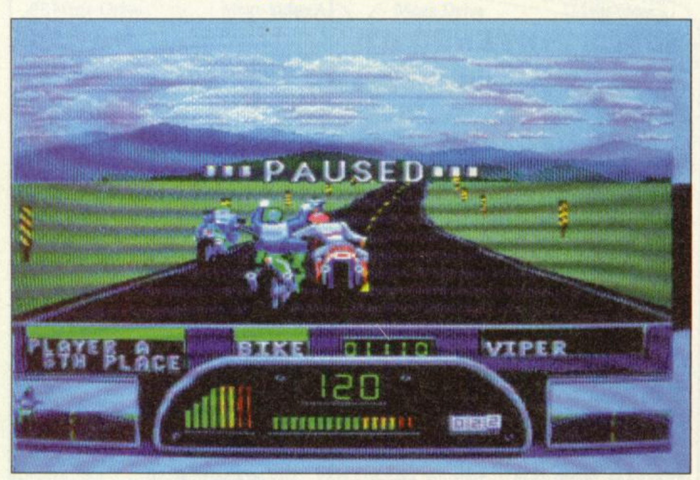


Die Gerechtigkeit hat gesiegt, der Cojote segelt gen Abgrund



Alles gute kommt von Oben: Adieu, Wile E. Coyote!

Rockerrasanz



Platz da: Prügel statt Vorfahrt

Road Rash 2

Daß Motorradfahren nicht ganz ungefährlich ist, belegen Statistiken. In dem Mega-Drive-Motorradrennspiel *Road Rash 2* sind rüde Rempelein und Stürze an der Tagesordung. Denn bei den Rennen um Ruhm und Reichtum sind nicht nur fahrerisches Können gefragt, sondern auch harte Fäuste. Nur wer sich im Feld der Computergegner mit harten Hieben zur Wehr setzt, hat Aussichten auf einen Platz auf dem Siegertreppchen. Als flotter Raser startet Ihr in einem von fünf verschiedenen Ländern, nebst passender Rennstrecke. Dummerweise besitzt Ihr am Anfang nur ein Mini-Motorrad, das jedoch mit gewonnenen Preisgeldern gegen einen heißeren Ofen eingetauscht werden kann. Geld bekommt nur derjenige, der unter den ersten Drei ins Ziel fährt. Je besser die Plazierung, desto fetter die Prämie. Auf der Rennpiste seht Ihr Euren Fahrer und die Computergegner von hinten. Nähert sich ein unvorsichtiger Konkurrent, reicht ein Knopfdruck, um ihn per Kinnhaken aus dem Sattel zu heben. Später gibt's Prügelextras. Wer eine Polizeistreife vermöbelt, darf mit dem Gummiknüppel weiterhauen, echte Rüpel nehmen die Fahrradkette. Ist ein Rennen mit allen Strecken überstanden, geht's mit höherem Schwierigkeitsgrad wieder von vorne los. *mh*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 59%

Grafik: 54% **Sound: 46%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort



Mit heulender Sirene nähert sich von hinten ein Cop und setzt zum Überholen an. Doch statt eines Strafzettels für mich, gibt's Prügel für ihn... *Road Rash 2* räumt mit dem Sinnbild des friedlich-romantischen Bikers tüchtig auf. Was jedoch als zusätzliches Spielelement dem ansonsten ziemlich durchschnittlichen Renneinerlei mehr Würze verleihen soll, nervt bald. Rennen pur, dafür mehr Pisten und ein Meisterschaftsmodus hätten dem Modul besser getan. Denn die immer gleichen fünf Strecken hat auch der härteste Hobel-Freund bald satt, die zuckelige Grafik (auf 50 Hz Mega Drives ein Graus) und der müde Sound drükken zudem ordentlich auf die Wertung. Zu seiner Zeit war der erste Teil wesentlich innovativer.

Bienenstich



Auf dem Weg ins biologische Glück haben Würmer keine Chance

Bio Hazard Battle

Inzwischen prangt auf jeder Verpackung der Grüne Punkt. Ansonsten ziert mindestens ein anheimelndes "Bio" oder ein anderes ökologische Synonym den Namen. *Bio Hazard Battle* liegt also voll im Trend. Erstaunlich ist, daß es nicht um den Schutz des Pandabären, sondern um die Ausrottung nicht bedrohter Tierarten geht. Nach dem Einsatz von biologischen Waffen, verflog auch auf Avaron das letzte Ozonwölkchen und die menschliche Zivilisation wurde vom Sonnenstich hinweggerafft. Die pigmentgesättigten Überlebenden satteln Ihre Kat-Bio-Raumschiffe und machen sich auf die Suche nach einem neuen Standort für Ihre FCKW-Fabrik. Doch den Ureinwohnern Avarons mißfällt die grüne Invasion und sie rüsten ihrerseits zum Gegenschlag. Von der Killermücke bis zum Plattwurm stellt sich die Flora und Fauna Avarons den Bioraumer entgegen. Vier Raumschiffe stehen zur Insektenpirsch frei, wobei jede Maschine unterschiedliche Flugeigenschaften hat. Anstürmende Gegner werden mit saloppem Dauerfeuer erledigt. Aus farbigen Scheibchen zimmert Ihr Eure Extrawaffen zusammen. Mit Freund oder Freundin könnt Ihr die Kreaturen auch im Zwei-Spieler-Modus komposten. *cd*

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 68%

Grafik: 70% **Sound: 64%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –

gut

Bevor man sich eine Hintergrundstory aus den Fingern saugt, sollte man besser ganz auf die Ballerlegitimation verzichten. *Bio Hazard Battle* lebt von der Grafik: matschige Gegner, schleimige Obermotze und saftige Hintergrundbilder bringen die biologische Endzeitstimmung gut rüber. Als passende akustische Unterstützung rattern eine Menge sauber digitalisierter Samples aus dem Lautsprecher. Die musikalischen Klänge sind themenbezogen dumpf. Gags wie die Änderung der Scrollgeschwindigkeit während des Fluges oder das Extrawaffensystem täuschen nicht über Fehler hinweg. Ballerfreaks dürfen sich die Actionorgie ohne spielerische Glanzpunkte dennoch zulegen.

Inserentenverzeichnis



Xenon 2

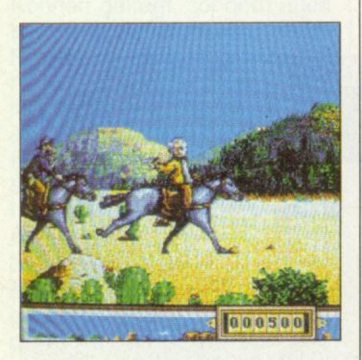
Der 89er Amiga-Ballerhit der Bitmap Brothers ist nun endlich offiziell für Segas Mega Drive zu haben. Dabei wurde gerade an der Präsentation gespart: Die Ex-Bomb-the-Bass-Musik düdelt nur noch, die Grafik ist farbloser als im Original und mit guter Bewaffnung geht stetiges Ruckeln einher. Eine lieblose Umsetzung, die dem Original nur ähnelt und es dabei nie erreicht. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 67%

Grafik: 60% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar



Back to the Future 3

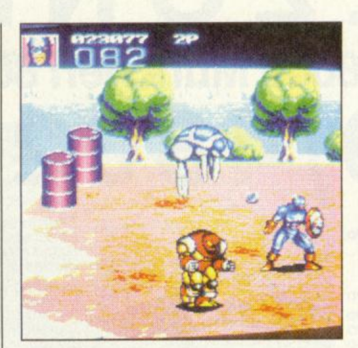
Die Amiga-Version erschien vor fast zwei Jahren und konnte schon damals nicht begeistern. Grafisch und spielerisch hat sich bei diesem Modul nichts geändert. Immer noch müßt Ihr als Doc Brown auf einem Pferd reiten, in einer Schlucht Indianer erledigen und auf dem Schießstand Punkte sammeln. Ein derart mieses Spiel hat Marty McFly nicht verdient. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 21%

Grafik: 55% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Captain America

In der Data-East-Automaten-umsetzung *Captain America and the Avengers* muß der Spieler am heimischen Mega Drive die Welt vor dem bitterbösen Red Skull retten. Aus vier Marvel-Superhelden mit unterschiedlichen Waffen dürft Ihr Euren Favouriten wählen und gegen Red Skull und seine Helfershelfer antreten - auch gleichzeitig mit einem Freund. Das Spielgeschehen erinnert an Konamis *Turtles in Time* für das Super Nintendo: Von schräg-oben seht Ihr auf den leicht räumlichen Kampfschauplatz und vertrimmt die "Super-Villains" mit einem Fußkick oder benutzt eine Waffe. Habt Ihr alle erledigt, scrollt das Bild weiter zur nächsten Herausforderung. Im zweiten und vierten der fünf Level reitet Ihr auf Speeder-Bikes durch die Lüfte und ballert feindlich gesinnte Comic-Kreaturen ab. Angereichert wird das Spiel durch diverse Mittel- und Endgegner. Möglicherweise haben die Programmierer von *Captain America and the Avengers* das Mega Drive mit einem Master System verwechselt. Nur so kann ich mir das Ruckeln, die farbarme Grafik und das schreckliche Geflacker erklären - insbesondere im Zwei-Spieler-Modus. Nur die Musik verwöhnt den Spieler mit gelungenen Kompositionen. Doch das allein kann nicht über die häßlichen Grafiken, das witzlose Spielprinzip und die erbärmliche Programmierung hinwegtrösten. Testmuster von Galaxy. *js*

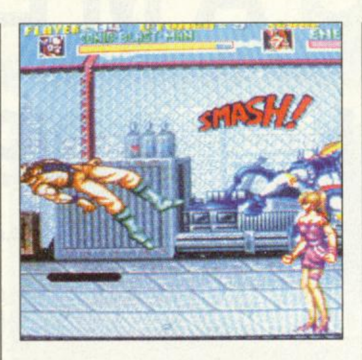


Genre: Action
Hersteller: Data East
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 40%

Grafik: 42% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel



Sonic Blast Man

Der *Sonic Blast Man* ist ein japanischer Comicheld, wie er schöner nicht sein könnte. Sein hautenger, muskelbetonender Kampfanzug läßt brave Geishas reihenweise in Ohnmacht fallen und wird nur noch durch die gelbe Brille und die Radarschüssel auf der Stirn überboten. Ähnlich unansehnlich für westliche Augen ist das Spiel: Auf einer Straße kommen Euch drei böswillige Gestalten entgegen. Ob der *Sonic Blast Man* einen Wirbelschlag vollbringt, die Gegner durch die Luft schleudert oder nur simpel draufhämmert, liegt jenseits Eurer Zuständigkeit: Drückt einfach nur Feuerknopf "Y" und Blast Man erledigt den Rest. Da ist man für die Sprungmöglichkeit regelrecht dankbar.

Ein heißer Anwärter auf den Preis "dümmste Bonussequenz aller Zeiten" wird gleich mitgeliefert: Ein Zielball wandert langsam über den Bildschirm. Ist der Punker (oder eine Krabbe oder ein Alien-Monster) im Visier, müßt Ihr einen Knopf drücken. Technische Schnitzer wurden nicht vermieden, gelegentliches Ruckeln und Flackern begleiten das große Helden-Sprite bei seiner Mission.

Sonic Blast Man ist eines der stumpfsinnigsten Spiele, die je in den Schacht meines Super Nintendos gelangten. Zum Glück bleibt uns eine PAL-Version voraussichtlich erspart. Testmuster von Galaxy. *js*

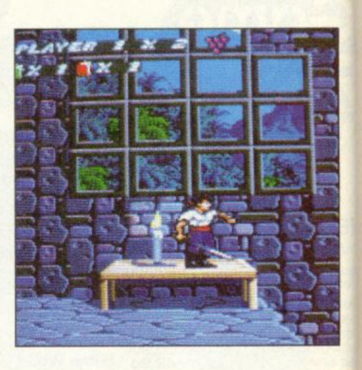


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 80 Mark

SUPER NES 39%

Grafik: 52% Sound: 61

Schwierigkeit: leicht

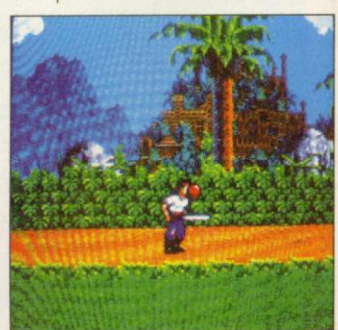


Sküljagger

Sküljagger ist ein Pirat, wie er im Bilderbuch steht: Immer mies gelaunt, häßlich wie die Nacht und in etwa so vertrauenswürdig wie ein Politiker. *Sküljagger* hat sich das friedliche Westica-Eiland als Unterschlupf ausgesucht und terrorisiert mit seinen finsteren Korsaren-Kumpanen die Einwohner des Insel-Idylls. Nur Ihr, in der Rolle des Superhelden Storm Jaxon, bietet dem Piratenrüpel die Stirn. Mit einem scharfen Säbel bewaffnet, verprügelt Ihr in sieben vertikal und horizontal scrollenden Spielstufen die Schergen *Sküljagger*'s.

Aufgesammelte Früchte dienen als Extrawaffe: Je Fruchttyp bubbelt Storm Jaxon unterschiedliche Kaugummiblasen. Eine verputzte Kirsche sorgt für einen Schwebeballon; ein paar Weintrauben gefuttert, und das Heldensprite umgibt sich mit einem schützenden Kaugummi-Schutzschirm.

So spritzig die Idee mit dem Kaugummiextra auch sein mag, es bleibt schleierhaft, wie das *Sküljagger*-Modul durch die Maschen der Nintendo-Qualitätskontrolle rutschen konnte. Denn *Sküljagger* gehört zu übelsten Sorte spielerischer Mangelkost. Die Grafik ist von so schreiend mieser Qualität, der Trommel-Sound von so nervtötender Schrillheit, daß diese Catridge ohne Zweifel als Marterinstrument zu gebrauchen ist. Testmuster von Flashpoint. *mh*

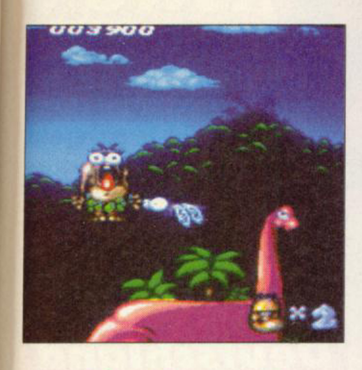


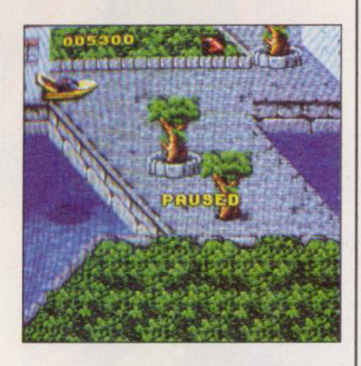
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: American Softworks
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 26%

Grafik: 48% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel





Chuck Rock

Das männliche Sexsymbol der Urzeit war *Chuck Rock*. Unrasiert und mit animalischem Charme betörte er bereits auf diversen Computern und den Sega-Systemen jede Neandertaler-Braut. Nebenbuhler Gary Gritter hatte keine Chance, das Herz der begehrten Ophelia zu gewinnen und entführte sie aus Verzweiflung.

Die 19 Level des Spiels sind in fünf Welten unterteilt. Um Ophelia zu befreien, muß Chuck sich im Dschungel, im Vulkan, unter Wasser, in der Eiszeit und im Land der Riesendinos den prähistorischen Gefahren stellen. Zur Verteidigung kann Chuck im Sprung den Mieslingen einen tödlichen Tritt verpassen oder sie mit einer Abart des Bauchtanzes außer Gefecht setzen: auf Knopfdruck erschlägt er die Feinde mit seinen wohlgenährten Wanst.

Chuck Rock verwöhnt mit witziger, bonbonfarbiger Comic-Grafik. Alle "Darsteller" sind herrlich gezeichnet und gut animiert. Ob Chuck sich an ungewaschenen Körperteilen kratzt oder gegen einen Dinosaurier in Herzchen-Shorts und Boxhandschuhen kämpft: Lacher bleiben unvermeidlich. Auch spielerisch hat Chuck einiges zu bieten. Die Level sind groß und vielfältig, die Obergegner abwechslungsreich - beim Plazieren der Steinplatten wird sogar etwas Taktik verlangt.

Der einzige Kritikpunkt: Continues gibt es nicht und die Leben von *Chuck Rock* sind schnell verbraucht, auch wenn es nie unfair wird. Nur wer sehr viel übt, kann Ophelia retten. Trotzdem solltet Ihr diesen unterhaltsamen Urzeit-Trip nicht versäumen. Videospiel-Ladies werden an diesem Prachtkerl ohnehin nicht vorbeikommen - Welcher Modulheld bietet schon Bartstoppel, Bierbauch und miese Manieren? Testmuster von Galaxy.. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sony Imagesoft
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 76%

Grafik: 73% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer

James Bond Jr.

Der verdiente Ruhestand: James Bond sitzt im heimischen England in seinem Ohrensessel, raucht Pfeife und Sophia von den "Golden Girls" ist sein Sexidol. Er kann beruhigt seinem Lebensabend verbringen, denn Sprößling *James Bond Jr.* ist in Papis Fußstapfen getreten und rettet die Welt.

Junior wurde von der Hauptquartier-Waffenkammer mit den neusten Fortbewegungsmitteln ausgestattet. Im Speedboat geht's durch die Kanäle Venedigs, im Raumschiff über Planetenoberflächen und im Hubschrauber über eine Waldlandschaft. Störenfriede wie Raketen, Panzer oder Minen könnt ihr mit Eurer Bordkanone oder Bomben wegpusten. Diese horizontal scrollenden Level wechseln mit typischen Jump'n'Run-Abschnitten ab.

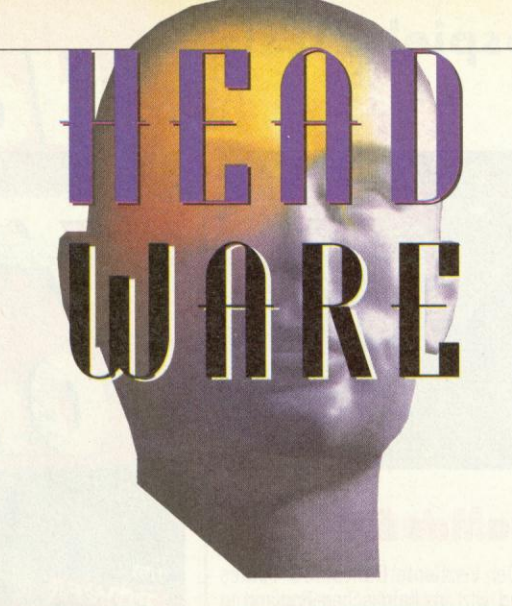
Der Sohnemann hat viel trainiert und kann laufen, springen, rutschen, boxen, zutreten, schießen und Bomben werfen. Seltene Extras frischen den Energievorrat auf, machen Euch schneller oder spenden neue Munition. Nach jedem Abschnitt wird der Agentenspieler dank eines Zwischenbildchens über den Lauf der Dinge unterrichtet und mit einem Paßwort versorgt. Damit kann auch nach einem Stromausfall oder dem Verlust aller Leben weitergespielt werden *James Bond Jr.* ist abwechslungsreich, aber dilletantisch programmiert. Bei fünf Objekten gleichzeitig auf dem Bildschirm ruckelt's und die bunte Grafik wirkt phasenweise, als hätte das Programmierteam einige Zeichenaufträge an Kindergärten vergeben. Die technischen Mankos vermiesen das Spielvergnügen und der saftige Schwierigkeitsgrad (trotz Level-Paßwörtern) läßt das Modul schon bald im Schrank verstauben. Testmuster von Dynatex. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 47%

Grafik: 52% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer



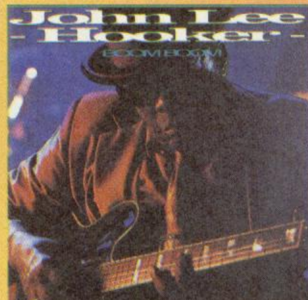
Was sonst noch auf der Welt passiert: Knut tanzt im Cyberspace, Michael geht auf eine gefährliche Reise und Martin analysiert die amerikanische Musik-Szene

Reingehört

Sarah Jane Morris

Heaven Progressiver Pop, mit leichten Jazz-Anleihen, dynamisch vorgetragen: Die Lady mit dem Raucher-Organ setzt gekonnt Akzente. Nicht ganz so fetzig wie der Vorgänger, trotzdem empfehlenswert.



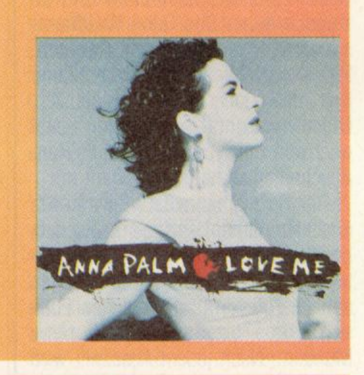


John Lee Hooker

Boom Boom Hardcore-Blues vom Meister persönlich. Depressive Songs, die den Genre-Freak ansprechen; neue Fans gewinnt Hooker mit der aktuellen CD nicht. Schwerfällig.

Anna Palm

Love me Im zweiten Album der Independant-Amazone Anna Palm wird die Vokal/Violin-Mischung mit Dance-Einlagen parfümiert. Resultat: merkwürdig. Für Disco-Gestrampel zu abgeklärt, als High-End-Pop zu "Kids-tümlich".



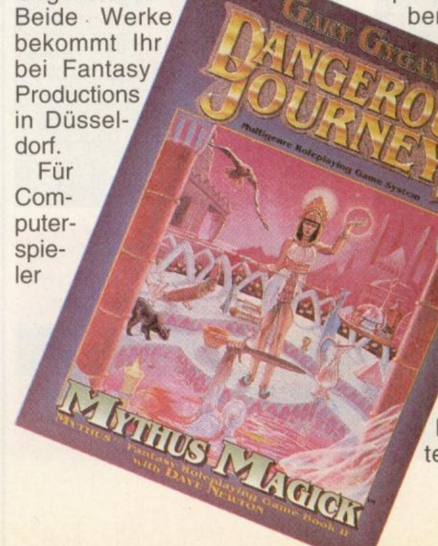
Dangerous Journeys: Mythus

Rollenspielfreaks bekommen bei dem Namen Gary Gygax feuchte Augen. Ist Gygax doch kein geringerer als der Schöpfer der weltberühmten **Advanced Dungeons & Dragons**-Spiele - Kennern schlicht unter dem Kürzel **AD&D** bekannt.

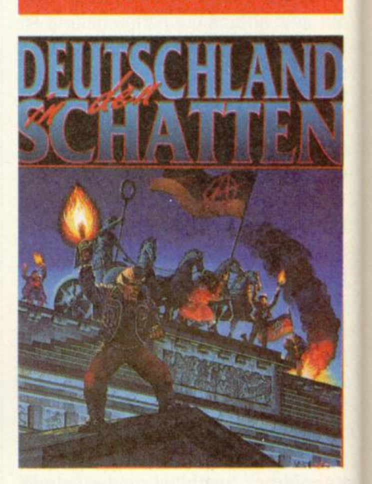
Mittlerweile kehrte Gary Gygax AD&D und der Firma TSR den Rücken zu und fummelte ein neues Spielsystem zusammen: **Dangerous Journeys**. Das Schlagwort "Multi-Genre-Rollenspiel" geistert nicht nur durch die Fachwelt, sondern prangt auch auf der Hochglanzhülle des Regelwerks. Multi-Genre deshalb, weil Gygax in **Dangerous Journeys** nicht nur verschiedene Stilrichtungen verquickt, sondern dem Spielleiter bei der Wahl des Hintergrundes weitgehend freie Hand läßt. Ob eine schmuddelige Orkbande durchs New York des 20. Jahrhunderts fegt, Ihr nebst Kumpels eine Bar in Lemuria auf den Kopf stellt, oder im wüstenähnlichen Ägyptenszenario auf Pharaonenhatz geht, bleibt Eurer Phantasie überlassen. In den Multi-Universen Gygax's wird zudem bei der Charakterdefinierung sehr viel mit "Skills" statt fixer Werte gearbeitet. Die Folge: Die Figuren, Helden und Charaktere sind vielschichtiger als in "herkömmlichen" Table-Board-Spielen.

Besonders Liebhaber rassiger Spielsitzungen im Kreise begeisterter Hardcore-Rollenspieler finden sich in dem englischsprachigen, über 400 Seiten starken Regelbuch *Dangerous Journeys: Mythus* ohne große Probleme zurecht. Echte *Dangerous Journeys: Mythus*-Spieler legen sich zusätzlich den **Mythus Magick**-Wälzer zu, der auf rund 380 Seiten alle magischen Eventualitäten der Fantasywelt beschreibt. Neben über 1000 Zauberformeln erfahrt Ihr Wissenswertes über magische Zutaten und verzauberte Gegenstände. Beide Werke bekommt Ihr bei Fantasy Productions in Düsseldorf.

Für Computerspieler besonders wichtig: Software-Riese Electronic Arts sicherte sich rechtzeitig die Rechte an *Dangerous Journeys* und werkelt an einem passenden Computerspiel. Konsolenkrieger werden von JVC bedient, die eine Super-Nintendo-Fassung in der Pipeline haben. *mh*



Deutschland in den Schatten



So lautet nicht etwa ein Kommentar zur aktuellen politischen Lage, sondern der Titel eines neuen **Shadowrun**-Quellenbuchs. Das gleichnamige Rollenspielsystem, in Amerika von der FASA-Corporation entwickelt, ist nicht nur dort zu einem Bestseller geworden. Auch in Deutschland findet die ungewöhnliche Mischung aus Matrix-Reisen, Cyberspace-Abenteuern und Fantasy-Märchen immer mehr Anhänger. Grund genug für Fantasy Productions, in Deutschland Lizenznehmer von FASA, ein eigenes Quellenbuch zu entwickeln. Shadowrunner, die nicht nur in Ami-Sprawls ihre Abenteuer erleben möchten, erschließt sich mit **Deutschland in den Schatten** ein ganz neues Betätigungsfeld. Das großformatige, 200 Seiten starke Quellenbuch (49,80 Mark) bietet jede Menge Informationen frisch aus der Zukunft. Was die beiden Autoren Michael Immig und Thomas Römer an Wissenswertem, Verrücktem, Satiri-

POWER PLAY LESER SERVICE



10 92

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.

2 92

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91

3 92



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

4 92



Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

9 92



Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard´s Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

8 92

Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion´s Turrican-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

7 92

"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

11 91

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechung: Terminator 2

6 92

Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4 . Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

10 91

Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11 92

Raser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone , Im Visier: High-End-Amiga , Erste Infos zum Star Wars-Simulator , Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe

RITSCHE-RATSCHE, SÄG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_______ Ausgaben POWER PLAY Nr. _______

_______ Ausgaben POWER PLAY Nr. _______

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag _______
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.



schem und Schrecklichem über die bundesdeutsche Wirklichkeit im nächsten Jahrtausend zusammengetragen haben, kann man nicht nur jedem Cyberpunk wärmstens empfehlen. *vw*

Buchtip

Wer schon ein Super Nintendo zu Hause hat oder sich mit Kaufabsichten trägt, darf nun den Buchhändler aufsuchen. Vom Falken-Verlag erschien der kompetente Ratgeber Alles über Super-Nintendo-Spiele, in dem Ihr nicht nur Tips & Tricks zu den wichtigsten Modulen findet. Das Buch informiert über Zubehör und Hardware, blickt in die Software-Zukunft, schildert die Entstehungsgeschichten vieler Spiele und vermittelt sprachlich versiert Hintergrundinformationen. Das durchgehend farbig illustrierte Fachbuch kostet 19,80 DM und sollte keinem Super-Nintendo-Interessierten durch die Lappen gehen.

Dance in Cyberspace

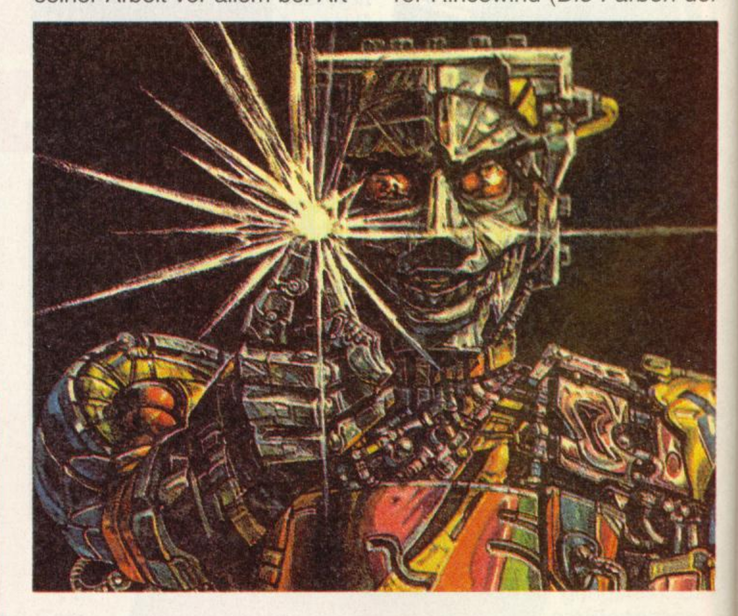
Symbole, Ziffern, Gesichter, ein verschwommenes, fragmentarisches Mandala visueller Information... Wie ein Origamitrick in flüssigem Neon entfaltet sich seine distanzlose Heimat, sein Land, ein transparentes Schachbrett in 3D, unendlich ausgedehnt. Cyberspace William Gibson, "Neuromancer". Potentielle Cyberpunks dürfen aufatmen. Endlich platzt ihre völlig neue Weltanschauung mit Effet in die Welt von heute. Nach Film, Literatur und Computerspiel dringt die Vision vom "Cyberspace", der computergenerierten 3-D-Welt, sogar in die Musikbranche ein. Erster Vertreter: *Dance in Cyberspace*, ein Musikvideo im flockigem Hip-Hop- bis Tekkno-Kleid. Musikalisch unspektakulär, soll der Konsument vor allem von visueller Seite her auf eine Art Cyber-Trip gebracht werden. Angepriesen als "Cyberdelic Experience" folgt jedoch schon nach einigen Minuten die Ernüchterung: Kein Tanz im Cyberspace, nicht mal'n bißchen Matrix.

Was sich auf dem Bildschirm abspielt, stammt von einem halbwegs fixen Amiga: Immer wiederkehrende Mandelbrote und Apfelbäume mit "Color-Cycling" (geht mit jedem Fraktal-Programm), einige Vektorgrafiken (unter anderem die Viper aus *Elite*) und jede Menge "Bobs". In so manchen Demos bekommt der Amiga-Besitzer Professionelleres geboten. Einzig interessant sind ab und an auftauchende Gesichter in Falschfarben. Sicherlich verfehlt *Dance in Cyberspace* seine Wirkung bei Otto Normalverbraucher nicht – ein Computerfreak kann sich dank mangelnder Abwechslung das Gähnen jedoch nicht verkneifen. *kn*

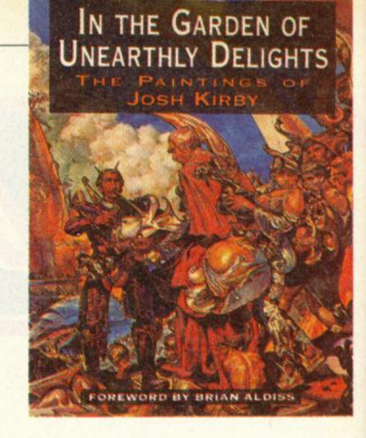


Fantasy Famous

Fantasy-Fans lieben Terry Pratchett, doch kaum einer von ihnen hat sich jemals gefragt, woher denn die tollen Cover-Artworks der Pratchett-Bücher stammen. Verantwortlich für die witzigen Illustrationen ist Josh Kirby, einer der wohl brillantesten Science-fiction- und Fantasy-Maler unserer Zeit. Als Portraitzeichner ausgebildet, zog es ihn schon bald in Grafikstudios, wo er vor allem als Illustrator arbeitete. In den siebziger Jahren lag der Schwerpunkt seiner Arbeit vor allem bei Artworks und Ankündigungs-Postern zu Filmen (The Life of Brian).



Ende des Jahrzehnts kristallisierte sich seine Liebe zu Science-fiction- und zu Fantasy-Motiven heraus. Es folgten zu dieser Zeit vor allem Titelbilder großer Filme: *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, *Krull* oder *Beastmaster*.



Zur gleichen Zeit entdeckte ihn die Literatur- und Rollenspielwelt. Neben derben Monsterklopfereien (Dragonslayer, Tunnels & Trolls), liebt Kirby vor allem die witzige, abgefahrene Thematik von Pratchetts Scheibenweltzyklus. Kirbys Stil paßt dabei vollends: gnubbelig-häßliche, bemitleidenswerte Monster, derbe, durchgehend vollbusige Jungfrauen und muskelbepackte Helden mit einer krummen Nase.

Die Bilder von Josh Kirby sprühen dabei nur so vor Leben und erdrücken den Betrachter regelrecht. Sie sind vollgepackt mit abgefahrenen Figuren, die nicht etwa nur so dastehen, sondern immer irgendwas zu tun haben (meist kreischen sie den Betrachter an). Wer sich diesen Genuß nicht entgehen lassen will, sollte sich einige Pratchett-Bücher zulegen, die ab und an mit farbigen Illustrationen des Meisters glänzen. Neueste Ausgabe: *Eric*, eine nette Erzählung um den Zauberer Rincewind (*Die Farben der Magie*) mit vielen tollen Illustrationen. Absolute Fantasy-Fans sollten sich *In the Garden of Unearthly Delights* (Paper Tiger Verlag) besorgen, ein Buch nur mit Kirby-Bildern. Der Bildband ist nur in England erhältlich – eine gute Adresse ist einer der "Forbidden-Planet"-Läden im Vereinten Königreich. *kn*

3 x 4 = 10

Statt eine Platte mit zehn Songs zu kaufen, müssen Annie-Lennox-Fans gleich zu drei Alben greifen. Jeweils vier Lieder (darunter partout der Single-Hit "Cold") tummeln sich auf dem Maxi-CD-Trio. Die restlichen Tracks stammen aus MTVs "Unplugged"-Serie, und zeigen die musikalische Potenz der Sängerin wirkungsvoll auf. Leider trübt teils die Klangqualität das ungestörte Lauschen – von den viertelstündlichen CD-Wechselorgien ganz abgesehen. Summasumarum ein reichlich überteuerter Zehnerpack, der als normale CD deutlich mehr Bonuspunkte eingesackt hätte.





Country-Kultur

Back to the Roots: Während die amerikanischen Politiker im Zukunfts-Nirwana herumirren, steht die Marschrichtung der Musikindustrie fest. Seit Garth Brooks die Billboard-Charts fest im Griff hat, plazieren sich moderne Country-Acts regelmäßig in den US-Pop-Charts. Während Kollegen wie Michael Jackson und U2 froh sind, vier bis fünf Millionen Scheiben im Jahr abzusetzen, griffen über neun Millionen Amis zur letzten Brooks-CD. Die neue Platte "The Chase" ist schon wieder die Nummer 1 – seine Musik trifft den angeknacksten Nerv der US-Bevölkerung. Die Mischung aus ehrlicher "Down to Earth"-Musik und professioneller Präsentation katapultierte ihn zum US-Medienstar Nummer 1. Er singt Hardcore-Country mit jauchzender Fiddle genauso ungeniert und überzeugend wie den Billy-Joel-Klassiker. Angesichts dieser Erfolge versuchen die deutschen Abordnungen der Plattenkonzerne, erfolgreiche Country-Stars auch bei uns zu etablieren. Halten sich die Erfolge mit Garth noch in Grenzen, übernahm europaweit Hillbilly Billy-Ray Cyrus das Kommando. Sein Rebellen-Outfit entzückt die Europa-Kids mehr als die familienfreundliche Verpackung von Mr. Brooks. Cyrus' Up-Tempo-Song "Achy Breaky Heart" landete sogar in den deutschen Top Ten.

Neben den beiden Solo-Künstlern bürgt eine etablierte US-Gruppe für sympathischen Country-Rock. Die neue CD von Restless Heart ("Big Iron Horses") birgt einen melodisch-dynamischen Zehnerpack mit Selfmade-Songs und läßt nicht den kleinsten Funken Disharmonie aufkommen.

Konsolensound auf CD

Wenn Ihr Euch andauernd über den Preis aktueller Pop-CDs ärgert, geht Euch jetzt der Hut endgültig hoch: Seit kurzem hat der CWM-Versand die Musik erfolgreicher japanischer Videospiele wieder im Programm. Bis zu 70 Mark müßt Ihr für die Raritäten berappen – dafür gibt's dann aber Alben, die sich regelmäßig in den japanischen Charts plazieren. Im Angebot sind von Band oder Synthesizer eingespielte Themen der Vorlage (sogenannte "Arrangements") und die von einem Orchester arrangierten Klänge. Letztere werden nur selten aufgenommen, dafür kümmern sich ausgezeichnete Ensembles um die klangliche Interpretation der Musikthemen: Der Soundtrack zu *Dragon Quest 4* (39 Mark) wurde vom weltbekannten London Philharmonic Orchestra eingespielt, während die Tokyo'er Symphonie Konamis *Gradius 3* (weltweit vergriffen) in Szene setzte.In Sachen Band-Arrangements und Synthesizer-Musik ist die SST-Band bekannt: Die Hardrocktruppe spielte bislang nur Songs zu Sega-Spielen ein, hat aber vor kurzem ihre erste Eigenproduktion "Blind Spot" aufgenommen – überdurchschnittlich ist das Album leider nicht. Der Newcomer '92 war Capcoms Soundhexer Alfy Lyra, auf dessen Kosten das *Street-Fighter-2*-Image-Album geht: Zu jedem Kämpfer ertönt ein peppiges Arrangement plus Medley der Endgegner-Songs. Allesamt gut vertont und für *Street-Fighter-2*-Fans unverzichtbar. An Konamis *Xexex*-CD sollten sich alle Freunde psychedelischer Musik halten. Die Scheibe mit Synthie-Arrangements zum hierzulande unbekannten Edelballerspiel *Xexex* nimmt's locker mit dem neumodischen Disco-Gemurkse auf – technisch voll auf der Höhe und imposant instrumentiert.

ak

Titel	Bemerkung	Wertung
Alpha Mission 2	Original Neo-Geo	empfehlenswert
Celtic Moon	Orchester-Arrangements	empfehlenswert
Dragon Quest 4	Orchester-Arrangements	hervorragend
Last Resort & Fatal Fury	Original Neo-Geo	empfehlenswert
Sa-Ga	Original Game-Boy	für Fans
Street Fighter 2	Pop-Arrangements	empfehlenswert

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht: brandneue Spiele für den Amiga? Tips&Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzige Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*

Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*



Frank Stieper
Klops & Lücke: Die Amiga-Detektive
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80

* unverbindliche Preisempfehlung





DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

8430-2



Dynamix geht fremd: *Betrayal of Krondor* ist ein ungewöhnliches Rollenspiel

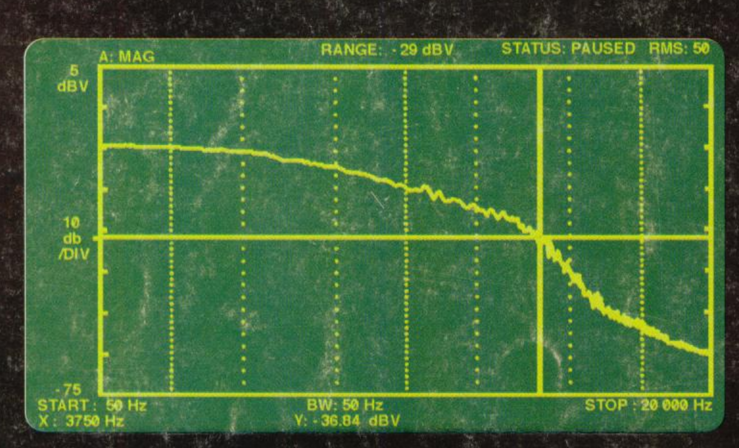
Ahoi! Der Nachfolger zum Kultspiel *Pirates!* setzt Segel

Wir hoffen, daß Ihr das Weihnachtsfest gut überstanden habt und viele, viele Computerspiele unterm Christbaum lagerten. Wenn nicht, liegt dies wohl zum Teil an einigen schlafmützigen Softwarefirmen, die dummerweise den (wichtigen) Weihnachtstermin verpaßten und erst im neuen Jahr für frischen Spielenachschub sorgen. So verzögerte sich beispielsweise der Start des Dynamix-3-D-Rollenspiels **Betrayal of Krondor** und die Science-Fiction-Seifenoper **Space Quest 5** gleich um einen ganzen Monat. Deshalb gibt's die Tests (wahrscheinlich) erst in der nächsten Ausgabe. Immer wieder hinausgeschoben ist David "Wartet noch drei Jahre" Brabens **Elite 2**. Von diesen begehrten Softwarespätzündern mal abgesehen, kommt natürlich jede andere Neuheit in die nächste POWER PLAY.

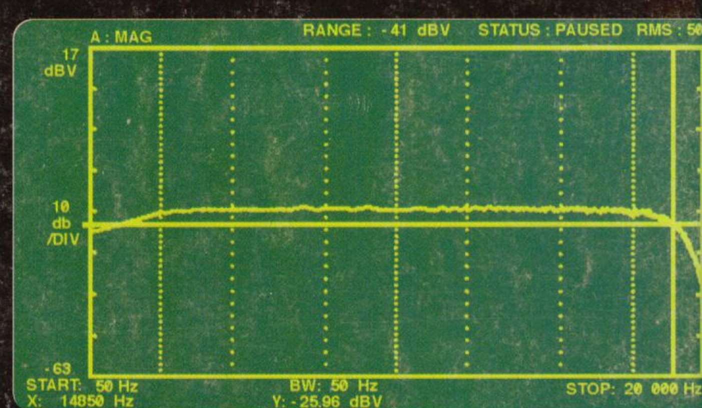
Alle Fans des Kultspieles Pirates! dürfen sich auf die ersten Infos über den offiziellen Nachfolger **Pirates Gold** freuen. Außerdem dabei: Der Origin-Rollenspielknaller **Ultima Underworlds 2** im Härtetest.

inkl. Stereo-Lautsprecher

HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

Audio
Das Magazin für HiFi und Musik
Für uns getestet im Audio-Magazin Labor

zum Mono-Preis

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,- *

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (COlor Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,-* 512KB DM 695,-* 1MB



DM 299,-
* unverb. Preisempfehlung



ATI-Distributoren:
Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrotron 089/42 08 0, Fax 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90
Österreich: Macrotron 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720
Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04

ATI Technologies
Rosenkavalierplatz 15
8000 München 81
Tel: 089/92 88 01 - 0
Fax: 089/92 88 01 - 99
Mailbox-BBS: 089/92 88 01 - 98